



SEAD UFRGS

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EDITAL 23

RELATÓRIO FINAL

LINHA C - Construção de Objetos de Aprendizagem

Vigência: 01/04/2016 a 28/02/2017

Títulos do Projeto: Casos clínicos sobre dispensação de medicamentos isentos de prescrição - elaboração de vídeos.

Área do Conhecimento: Ciências da Saúde.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Transtornos Menores de Saúde na Farmácia	Série de vídeos enfocando o atendimento farmacêutico para transtornos menores de saúde que podem envolver a dispensação de medicamentos de venda livre. São simulados atendimentos ambientados em farmácia comercial para situações que frequentemente acometem a população como azia, febre, dor de cabeça, diarreia entre outros.	https://www.youtube.com/playlist?list=PLI2gYO4hw15HXtU0QMoOYwXoLdxFe_p_T	Prática Farmacêutica II - Curso de Farmácia.	Alunos matriculados na disciplina de Prática Farmacêutica II.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Os doze vídeos produzidos foram utilizados pelas professoras durante as aulas no semestre 2016/2. O objetivo da inserção dos vídeos era promover a discussão em sala de aula e desta forma aumentar a participação e interesse dos alunos. O OA era apresentado antes ou após a explanação do conteúdo por parte do professor. Os alunos eram questionados sobre a comunicação entre profissional e paciente, a pertinência da indicação de medicamento de venda livre, a pertinência, completude e forma como as informações eram transmitidas pelo farmacêutico. É importante salientar que, propositalmente, a conduta do farmacêutico frente ao transtorno relatado pelo paciente era diversa. Em alguns vídeos o farmacêutico era muito sucinto e pouco didático com a orientação ao paciente, deixando o mesmo com dúvida em relação ao uso do medicamento em questão; em outras abordagens, o farmacêutico era explicativo, tranquilo e conseguiu estabelecer um vínculo com o paciente deixando-o bem orientado quanto ao seu problema de saúde e a uma possível intervenção médica caso os sintomas persistissem.	O OA auxiliou no sentido de promover a discussão em sala de aula e dar uma ideia mais concreta de como realizar atendimentos motivados por transtornos menores de saúde. Alguns transtornos tiveram mais de um desfecho, contribuindo para desenvolver um olhar crítico e reflexivo do aluno que, em aula, assistia aos vídeos e podia comentar ou até mesmo propor outra conduta para o farmacêutico. Num segundo momento na disciplina, os alunos puderam colocar em ação os aprendizados desenvolvidos fazendo atendimentos, extraclasse, em farmácias comerciais do município. De acordo com as postagens no fórum realizado na Plataforma Moodle os alunos aprovaram a iniciativa e sugeriram o desenvolvimento de novos vídeos abordando outros transtornos de saúde.	Até o momento o Objeto de Aprendizagem foi apresentado pela bolsistas no XII Salão de Ensino da UFRGS

Títulos do Projeto: Construção de objetos de aprendizagem para a disciplina de tópicos jurídicos e sociais.

Área do Conhecimento: Ciências Sociais aplicadas para as Engenharias.

Identificação				
Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Vídeos e textos de apoio para a Disciplina de Tópicos Jurídicos e Sociais - DIR04423	Foram elaborados vídeos e textos. Vídeos: Primeiramente foram gravadas as aulas e disponibilizadas em sua totalidade. Posteriormente, com o feedback dos alunos, iniciou-se a gravação de vídeos mais curtos, editados e mais focados. Textos: foram elaborados textos com linguagem simples e objetiva, utilizando-se a plataforma "medium", os quais já se encontram no moodle. Os vídeos e textos que se complementam e dão apoio aos alunos para compreensão do conteúdo proposto para aquele encontro. A princípio foram elaborados textos de base e vídeos que explicam conceitos principais. Um glossário de conceitos será colocado para a disciplina em EAD que só foi autorizada agora. Importante ressaltar que desde o primeiro semestre de 2016 se está tentando implementar a disciplina EAD. Contudo, esta apenas foi aprovada para implementação em 2017/1. Assim, embora todos os objetos tenham sido desenvolvidos, estes apenas foram testados até o presente momento como material de apoio para as aulas presenciais.	<p>Vídeos gravados e editados:</p> <p>https://youtu.be/JVvDnnEh7G0 https://youtu.be/jAXMdBvwwVWw https://youtu.be/pHKCp7u9xK4 https://youtu.be/KZOITiRbmuo https://youtu.be/XmKhhW4SieU https://youtu.be/YOJg58LL4p8</p> <p>Vídeos gravados em aula:</p> <p>https://youtu.be/uvJ9lcOfmsU https://youtu.be/puulAesC888 https://youtu.be/b6GeKeiWFZY https://youtu.be/T1HUrgTIBhE https://youtu.be/8ITjwm82Cow https://youtu.be/V6-6kFXcsOs https://youtu.be/jGAGGjzlybQ https://youtu.be/txCAnaoYmlo https://youtu.be/6ulwQdO3DAM https://youtu.be/H_r4hYbdZyc https://youtu.be/8YU4N8Y39Jl https://youtu.be/3emBI7pFpVk https://medium.com/@kellybruch/introdu%C3%A7%C3%A3o-ao-estudo-do-direito-para-engenharia-23fcca6d0b5e#.mg4wwx8pk https://medium.com/@kellybruch/direito-do-trabalho-para-engenharia-continuando-6db0d545b0d2 https://medium.com/@kellybruch/direito-do-trabalho-para-engenharia-399f8daa653c#.jnl13asr https://medium.com/@kellybruch/direito-do-trabalho-para-engenharia-399f8daa653c#.bcgwnomm4 https://medium.com/@kellybruch/o-direito-constitucional-e-a-constitui%C3%A7%C3%A3o-9e97a20d95c3#.tkvc6z6cj https://medium.com/@kellybruch/direito-do-consumidor-1aedd88c8e0 https://medium.com/@kellybruch/uma-introdu%C3%A7%C3%A3o-ao-estudo-do-direito-ambiental-conceitos-princ%C3%ADpios-e-defini%C3%A7%C3%B5es-aa9bd1313d18https://medium.com/@kellybruch/propriedade-intelectual-f3ce2f6f0a95#.wv2rhqodm https://medium.com/@kellybruch/previ%C3%A7%C3%A3o-social-para-a-engenharia-2d0cf352ef49#.4m0ajz14x https://medium.com/@kellybruch/direito-tribut%C3%A1rio-f650a17c6643#.46ja2r7vp https://medium.com/@kellybruch/direito-civil-535c1c53c08a</p>	Disciplina de Tópicos Jurídicos e Sociais - DIR04423 - para os seguintes cursos de Engenharia: ENGENHARIA ELÉTRICA, ENGENHARIA MECÂNICA, ENGENHARIA QUÍMICA, ENGENHARIA CARTOGRÁFICA - NOTURNO, ENGENHARIA DE PRODUÇÃO, ENGENHARIA HÍDRICA, ENGENHARIA CIVIL, ENGENHARIA DE ALIMENTOS.	Alunos do curso de graduação em engenharia da UFRGS dos seguintes cursos: ENGENHARIA ELÉTRICA, ENGENHARIA MECÂNICA, ENGENHARIA QUÍMICA, ENGENHARIA CARTOGRÁFICA - NOTURNO, ENGENHARIA DE PRODUÇÃO, ENGENHARIA HÍDRICA, ENGENHARIA CIVIL, ENGENHARIA DE ALIMENTOS.

<p>Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.</p>	<p>Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?</p>	<p>Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.</p>
<p>Sim, durante o ano de 2016 foram implementadas aulas experimentais com os alunos da disciplina, ainda presencial. Para dar suporte aos alunos, foram disponibilizados vídeos completos das aulas e textos. Os textos ainda eram de apoio, mas foram reorganizados para serem a base da disciplina com vídeos que explicariam os principais conceitos. Link para a pesquisa realizada com os alunos sobre a disciplina: 2016/01 https://pt.surveymonkey.com/results/SM-RNDV8RCG/ 2016/02 https://pt.surveymonkey.com/results/SM-JHWH5SCG/</p>	<p>Os vídeos facilitaram a compreensão dos conceitos, já que os alunos de engenharia não estão acostumados com esse tipo de conteúdo. Os textos foram pensados e adaptados a eles, com uma linguagem acessível a alunos de outras áreas além do direito. Esses objetos tornam a disciplina mais acessível e dinâmica. Link para a pesquisa realizada com os alunos sobre a disciplina: 2016/01 https://pt.surveymonkey.com/results/SM-RNDV8RCG/ 2016/02 https://pt.surveymonkey.com/results/SM-JHWH5SCG/</p>	<p>Ainda não foram feitas publicações ou apresentações, pois não foi possível ainda testar os objetos em um contexto prático de EAD.</p>

Títulos do Projeto: Seguridade Virtual: desenvolvimento do pensamento crítico no uso seguro dos recursos da internet.

Área do Conhecimento: Multidisciplinar.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Seguridade - Desenvolvimento do pensamento crítico no uso seguro dos recursos da internet	<p>O objeto de aprendizagem "Seguridade Virtual" é voltado para pessoas idosas ou quem possui muitas dificuldades e dúvidas em relação à navegação na internet. Portanto o objeto está no formato de um jogo no qual são apresentadas situações que os idosos podem já ter vivenciado ao utilizar os recursos da internet! Para tanto o objeto possui quatro módulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -SPAMS: Apresenta situações de spams nas redes sociais, meios de comunicação pelo smartphone e no e-mail. -PRIVACIDADE: Apresenta situações de privacidade nas redes sociais, meios de comunicação pelo smartphone e no e-mail. -VÍRUS ONLINE: Destaca os problemas que os vírus podem gerar, tanto no computador como nos dispositivos móveis (smartphone e tablet). -COMPRAS ONLINE: Destaca situações de compra na internet, direitos e deveres em relação às empresas virtuais. Não há uma linearidade nos módulos, cabe a cada usuário decidir qual quer jogar primeiro! Leia com atenção as instruções e tenha um ótimo jogo! 	http://nuted.ufrgs.br/oa/seguridade_virtual/	<p>O referido objeto estará vinculado aos cursos gratuitos de extensão ofertados para o público idoso pela Unidade de Inclusão Digital de Idosos da FAGED. Atualmente a UNIDI atende 45 idosos com idade igual ou superior a 60 anos. O objeto também será utilizado em disciplinas de pós-graduação (Educação e Informática na Educação) como exemplo para produção deste tipo de material para o público mais velho, já que existem poucos objetos para pessoas idosas na internet.</p>	Idosos com idade igual ou superior a 60 anos.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas a este Recurso Educacional Digital.
<p>O objeto Seguridade Virtual não foi aplicado em nenhum curso já que teve um atraso na sua finalização devido a complexidade na programação que foi implementado (game). No entanto, o referido objeto foi testado por pedagogas e gerontólogos durante o seu desenvolvimento e implementação. O objeto será implementado no curso de extensão para idosos VIV@EAD: vivendo e aprendendo na educação a distância em 2017/1 na oficina Oficina Relações sociais no Virtual? (UFRGS).</p>	<p>O Seguridade pode qualificar as práticas de ensino tanto presencial como virtual, já que é um objeto que instiga a autonomia do aluno através de um game que possibilita uma reflexão sobre segurança e privacidade na internet. O formato escolhido para o game possibilita que o aluno pesquise e consulte os materiais enquanto interage no objeto. Também é abordado situações do cotidiano do usuário proporcionando uma maior criticidade ao utilizar os recursos da internet.</p>	<p>O referido objeto foi apresentado no Salão de Ensino da UFRGS em 2016 no qual o bolsista ganhou o prêmio destaque. O objeto também foi apresentado no II EDUCAR: Encontro de Educação em Rede ofertado pela Universidade Federal de Pernambuco na modalidade virtual.</p>

Títulos do Projeto: Criação do módulo de macromecânica de laminados em plataforma online mech-gcomp.

Área do Conhecimento: Engenharias.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Módulo de macromecânica de laminados em plataforma online MECH-Gcomp	O objeto consiste em um software online cujo objetivo é proporcionar uma alternativa fácil, rápida e didática para o cálculo das propriedades mecânicas, térmicas e higroscópicas de materiais compósitos. O software MECH-Gcomp possui módulos para a execução de cálculos de diferentes classes de compósitos: nanocompósitos, micro-partículas, micro-fibras, macro-lâminas e macro-laminados. O MECH-Gcomp visa facilitar o aprendizado dos alunos de disciplinas na graduação e na pós-graduação, que após aprenderem a teoria de mecânica dos compósitos podem (e já vem) ,fazem uso do MECH-Gcomp para conferirem seus cálculos. Sobre a programação, o MECH-Gcomp utiliza as linguagens HTML e JavaScript para o front-end (visual, interface de usuário), e utiliza Python, MySQL e Django para o back-end (cálculos, operações com banco de dados).	http://www.ufrgs.br/mechg	(DEMAT) - ENG02045-MECÂNICA DE MATERIAIS COMPÓSITOS; (PPGE3M) - MMD00198- MECÂNICA DE MATERIAIS COMPÓSITOS	Alunos dos cursos de graduação e pós-graduação em Engenharia Mecânica e Engenharia de Materiais da UFRGS e de outras universidades.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Sim. Foi testado nas disciplinas ENG02045-MECÂNICA DE MATERIAIS COMPÓSITOS e MMD00198- MECÂNICA DE MATERIAIS COMPÓSITOS, onde após ser explicada a teoria aos alunos, estes foram capazes de verificar seus conceitos através da interação com o software.	Este Objeto de Aprendizagem possibilita ao aluno executar rapidamente cálculos cuja execução manual seria muito trabalhosa, incluindo também diversas ferramentas didáticas (recursos gráficos, tutoriais, etc.), possibilitando ao aluno uma melhor compreensão do conteúdo desenvolvido.	O aluno bolsista se apresentou no Salão de Ensino UFRGS de 2016. Além disso, foi aceito o artigo: "Estudo de propriedades mecânicas do compósito particulado poliéster/CaCO3 auxiliado por software dedicado" na "Revista de Ensino de Engenharia" para publicação em 2017. O objeto desenvolvido está disponível na URL http://www.ufrgs.br/mechg .

Títulos do Projeto: Cartola 2015: reconstruindo interface de um jogo de produção textual web para educação básica.

Área do Conhecimento: Para à área Aprendizagem da língua escrita, materna ou estrangeira, no Âmbito da alfabetização ou pós-alfabetização; prática de escrita e leitura.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Cartola	<p>Cartola é um jogo voltado produção textual WEB, buscou-se, para tanto, inspiração no jogo baralho espanhol ou jogo maluco, utilizado em situações clínicas de Psicopedagogia e em práticas escolares. Nesse jogo, o objetivo é escolher três cartas de um baralho e criar uma história com elas. Pensou-se em fazer uma versão do jogo para as tecnologias digitais. O baralho digitalizado do Cartola, contudo, caracteriza-se por não ser constituído apenas por figuras, como no baralho, mas também por imagens de palavras e sons. O objetivo do software Cartola é propor um recurso que não seja, nem um compêndio digitalizado sobre gramática da língua portuguesa, nem um medidor de erros e acertos de atividades fechadas: buscava-se constituir um objeto de aprendizagem que envolvesse a língua escrita em seu uso efetivo, na medida em que havia um pressuposto de indissociabilidade da produção de sentidos com a construção do conhecimento (Axt, Marschin, 1997). A construção do conhecimento é considerada a partir da perspectiva da epistemologia genética de Jean Piaget, na qual o conhecimento é construído mediante é uma relación indisociable entre el sujeto y el objeto (Piaget; Garcia, 1994, p.246). A produção de sentidos diz respeito aos apontamentos de Bakhtin (1992) sobre a dialogia, o movimento que nos constitui como sujeitos da linguagem. A comunicação verbal, nessa perspectiva, constitui-se como uma cadeia composta de elos inalienáveis, os enunciados, os quais são tomados como unidades da comunicação verbal. Esses enunciados podem ser orais ou escritos, e vão sendo construídos na dinâmica dialógica das interações verbais. A interligação entre produção de sentidos, em uma perspectiva de Bakhtin, e a epistemologia genética de J. Piaget encontra ressonância nos apontamentos de Ferreiro e Teberosky sobre a psicogênese da língua escrita, na qual aprendizado da escrita não se trata tão somente de uma memorização da paridade entre fonema e grafema. Em contraponto aos métodos tradicionais de alfabetização com base na Fonética e na soletração, a aquisição da língua escrita, segundo essas autoras, se daria no âmbito de apreensão de um sistema conceitual que constitui essa língua, e essa aquisição se dá mediante a atividade cognitiva do sujeito em interação com o objeto, mediatizado pelo meio. No viés do arcabouço teórico já referido, a concepção pedagógica do Cartola visa a possibilitar o exercício de autoria na internet, através de atividades de escrita e reescrita, de textos, buscando promover a produção de sentidos e da construção do conhecimento na aquisição da língua escrita.</p>	http://lab.lelic.ufrgs.br/cartola2/	<p>O software Cartola vem sendo desenvolvido desde 2002, tendo participado dos Editais SEAD 4 (2004) e 18 (2012) e 23 (2016). É voltado para práticas pedagógicas que envolvam a construção escrita e produção textual. O software idealizado como recurso para o ensino de Língua Portuguesa para a Educação Básica. Cartola vem sendo realizado pelo Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição/Criação (LELIC/FACED/UFRGS). Nestes 15 anos, o objeto de aprendizagem também já foi utilizado e tematizado em outros contextos educacionais como na Educação de Jovens e Adultos (ALVES, 2006) e no contexto do ensino da Língua Estrangeira, conforme Maggioni (2013).</p>	<p>Estudantes em processo de aquisição da língua escrita, na língua materna ou estrangeira, no contexto da Educação Básica.</p>

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
<p>O software Cartola foi testado, ao longo deste ano, em sua versão ainda com base em um a interface em FLASH, junto ao grupo responsável pelo suplemento infantil Boquinha do jornal Boca de Rua, coordenado pela ONG ALICE (Agência Livre para Informação, Cidadania e Educação). Houve também uma oportunidade de realização de uma testagem no contexto da Feira do Livro de Porto Alegre, com grupos que estavam participando deste evento. Essas experiências trouxeram outras demandas para o software, encaminhadas na forma de projeto que pretende a continuidade dos estudos em 2017. Além da versão da interface em FLASH para HTML 5, objetivo do projeto em 2016 e que, devido a dificuldades técnicas de consecução, ainda se encontra em fase de finalização, pretende-se que, com o novo projeto submetido ao edital 24, o software Cartola, além de ser uma instância que possibilite a criação, escrita e leitura de textos na rede, que possa também ser uma ferramenta de construção e socialização da produção de um coletivo (turma de estudantes, grupos da educação não-escolar) de forma on-line.</p>	<p>Pelas experiências realizadas, o Cartola qualifica as práticas de ensino por ser um software que se pauta pela possibilidade da construção de conhecimento da aquisição da língua escrita pela promoção da experiência da construção de texto através da: (1) ludicidade (um espaço de redação que se apresenta na forma de jogo on-line); (2) produção de sentido, (dado o movimento de escrita e reescrita dos textos, e composição de novos textos, a partir dos já existentes no banco de dados); e (3) potencial de adaptação do jogo ao contexto específico da proposta (pela possibilidade de se trabalhar com imagens e sons gerados ou pesquisadas na rede pelos grupos, com palavras derivadas do projeto pedagógico em curso, pela possibilidade do professor escolher como estes elementos surgirão na tela, se aleatoriamente ou não, entre outros aspectos) Desta forma, o software Cartola trata-se de um objeto pautado pela promoção do aprendizado da língua escrita na indissociabilidade entre a construção do conhecimento e a produção de sentidos, buscando contribuir cada vez mais para as práticas de letramento nos processos de ensino e aprendizagem da língua materna (ou estrangeira). E por buscar se adaptar a contextos, Cartola pode ser utilizado por grupos de crianças, jovens e adultos, no contexto escolar e não escolar.</p>	<p>Apresentamos nossas atividades do ano de 2016 no Salão de Ensino, nas seções voltadas à SEAD. Um artigo contemplando a experiência realizada em 2016 está em curso, com previsão de ser finalizado e submetido a publicação no primeiro semestre de 2017. Publicações envolvendo o software Cartola: ALVES, Evandro; THOMAZ, Andrei Rubina; NUNES, Cíntia. AXT, Margarete. CARTOLA: objeto de aprendizagem voltado à escrita escolar na indissociabilidade entre produção de sentidos e construção do conhecimento. IN: RENOTE Revista Novas Tecnologias. CINTED/UFRGS. Documento disponível em: http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14125/8012. Acesso em 14/02/2013.</p> <p>ALVES, Evandro. PRÁTICAS DE ESCRITA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: NOVELAS A-PARALELAS. Porto Alegre: UFRGS/FACED/PPGEdu. Tese apresentada para obtenção de Título de Doutor Portal de 2006. Documento disponível em http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12183/000617527.pdf?sequence=1. Acesso em 14/02/2013;</p> <p>MAGGIONI, Simone Teresinha da Rosa. Projeto de letramento bilíngue (português/inglês) nos anos iniciais e o trabalho com o objeto de aprendizagem Cartola. Porto Alegre: CINTED/UFRGS. Monografia apresentada para obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação. 2013</p> <p>Obs1: Outras referências, utilizadas neste relatórios.</p> <p>AXT, Margarete. MARASCHIN, Cleci. AXT, Margarete e MARASCHIN, Cleci. Prática pedagógica pensada na indissociabilidade conhecimento-subjetividade. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 22 n. 1, 1997 BAKHTIN, Mikhail.</p> <p>Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1992.</p> <p>FERREIRO, Emília; TEBEROSKI, Ana. Psicogênese da Leitura e da Escrita. Porto Alegre : Artes Médicas. 6ª ed. 1986.</p> <p>PIAGET, Jean; GARCIA, Rolando. Psicogênese e Historia de la Ciencia. México: Ed. Siglo veintiuno. 1994. 6ª ed.</p>

Títulos do Projeto: EDUMOBILE: estratégias pedagógicas para o uso do m-learning em sala de aula.

Área do Conhecimento: Multi e interdisciplinar.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
EduMobile: Estratégias pedagógicas para o uso da M-Learning em sala de aula.	O objeto de aprendizagem EduMobile: Estratégias pedagógicas para o uso da M-Learning em sala de aula foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar na construção de estratégias pedagógicas que possibilitam a formação do sujeito para utilizar a tecnologia móvel não somente para entretenimento, mas também com objetivos educacionais.	http://www.nuted.ufrgs.br/oa/edumobile/index.html	Curso de extensão: M-learning e suas possibilidades no processo de ensino e aprendizagem, EDU3375 - O computador na Educação e EDU3051 - Mídias, Tecnologias Digitais e educação	Professores, alunos, tutores e gestores

<p>Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.</p>	<p>Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?</p>	<p>Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.</p>
<p>O OA EduMobile foi utilizado no desenvolvimento do curso de extensão: M-Learning e suas possibilidades no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto na terceira aula do curso foi apresentado o OA e foi solicitado que os cursistas realizassem uma avaliação sobre o mesmo. Sendo assim, utilizou-se um fórum para discutirmos as avaliações, sugestões e críticas sobre os conteúdos e desafios propostos no OA. Num segundo momento, foi proposto aos cursistas que construíssem um plano de aula para seus alunos, com conteúdos que contemplassem sua disciplina ou com conteúdo voltado para M-Learning. Além disso, deveria ser apresentado neste plano de aula estratégias pedagógicas para M-learning. Esta atividade foi desenvolvida juntamente com um ambiente virtual de aprendizagem para que as interações sociais pudessem ocorrer e para os cursistas postarem a atividade no webfólio. Este objeto apresenta-se como um dos resultados de pesquisa de doutoramento, em que a temática de pesquisa envolve estratégias pedagógicas para M-Learning na formação inicial e continuada de professores.</p>	<p>O referido objeto pode contribuir de duas formas, tanto para divulgação do potencial inovador da M-Learning nas práticas pedagógicas, como também como material de subsídios para formação continuada de professores do Ensino Fundamental, Médio e Superior. Os professores podem utilizar os desafios propostos no objeto EduMobile para uma reflexão sobre a sua prática docente, ou criar novos desafios e atividades que contemplem os dispositivos móveis no seu contexto escolar.</p>	<p>SONEGO, A. H. S. ; Machado, Leticia Rocha ; TORREZAN, C. A. W. ; Behar, Patricia Alejandra. MOBILE LEARNING: PEDAGOGICAL STRATEGIES FOR USING APPLICATIONS IN THE CLASSROOM. In: 12th International Conference Mobile Learning 2016 - ML 2016, 2016, Vilamoura, Algarve. Proceedings of the 12th International Conference Mobile Learning 2016. Lisboa: IADIS Press, 2016. v. 1. p. 28-35.</p> <p>SONEGO, A. H. S. ; Behar, Patricia Alejandra . M-Learning e o desenvolvimento de aplicativos educacionais para dispositivos móveis. In: IV Seminário Nacional de Inclusão Digital SENID 2016, 2016, Passo Fundo. Anais do IV Seminário Nacional de Inclusão Digital. Passo Fundo: UPF, 2016. v. 1. p. 1-10.</p> <p>SONEGO, A. H. S. ; Behar, Patricia Alejandra ; KELLEN, Ketia . Competências para M-Learning e o desenvolvimento de aplicativos educacionais para dispositivos móveis. In: Seminário Nacional de Inclusão Digital - SENID 2016, 2016, Passo Fundo. Anais do SENID 2016. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2016. v. 1. p. 1-10.</p> <p>Resumo no XII Salão de Ensino/ UFRGS (2016), com o seguinte título: Desenvolvimento do objeto de Aprendizagem EduMobile - Estratégias pedagógicas para o uso de M-learning em sala de aula.</p> <p>Foi aprovado o abstract intitulado: Estratégias pedagógicas para M-Learning no evento: 19th Annual International Conference on Education 15-18 May 2017, Athens, Greece sponsored by the Athens Journal of Education.</p>

Títulos do Projeto: Objeto Virtual de Aprendizagem para auxílio na confecção de grampos para aparelhos ortodônticos.

Área do Conhecimento: Este objeto foi construído para a área de Odontologia, especialmente para auxiliar no ensino da área de Ortodontia e Ortopedia Facial.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Objeto virtual de aprendizagem para auxílio na confecção de grampos para aparelhos ortodônticos	Este objeto consta de filmes dos grampos ortodônticos que são usados para a confecção de aparelhos removíveis utilizados nas disciplinas da área de Ortodontia.	https://www.youtube.com/channel/UCw9J3klcnLYTudnHdta2K5w	Disciplinas Ortodontia e Ortopedia Pré-clínica - diurno, Ortodontia e Ortopedia Clínica - diurno, Clínica Infanto-Juvenil diurno, Ortodontia e Ortopedia Clínica Interceptativa Avançada, Ortodontia e Ortopedia Pré-clínica - noturno, Ortodontia e Ortopedia Clínica - noturno, Clínica Infanto-Juvenil noturno	Alunos do curso de Graduação em Odontologia do curso diurno e noturno.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Os filmes foram utilizados no semestre de 2016-2, porém não foram testados. O objeto desenvolvido foi apresentado aos alunos nas aulas práticas e disponibilizado no moodle através dos links dos filmes que estão no canal Ortodontia UFRGS. Este acesso permitiu aos alunos o uso do objeto fora dos horários de aula. A testagem do objeto será realizada no decorrer de 2017.	Este objeto de aprendizagem auxilia os alunos de graduação no desenvolvimento de suas habilidades, facilitando o acesso ao conhecimento e desenvolvimento da área de Ortodontia.	O Objeto foi apresentado no salão de ensino UFRGS no ano de 2016. Posteriormente será testado e um artigo científico será redigido e enviado para publicação em periódico da área.

Títulos do Projeto: Vídeo educativo para a enfermagem- administração subcutânea de medicamentos.

Área do Conhecimento: Ciências da saúde - Enfermagem.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Os nomes dos vídeos são Administração Subcutânea de Anticoagulante e Administração Subcutânea de Insulina.	O objetivo dos vídeos é o de orientar estudantes de graduação e profissionais da saúde sobre os materiais utilizados na execução da administração subcutânea de anticoagulante e de insulina simulando a execução das mesmas. Os vídeos demonstram cada etapa a ser observada apresentando o manuseio com os materiais. A captura das imagens foi realizada no estúdio do NAPEAD junto com a equipe executora, utilizando atores voluntários vinculados ao projeto. A duração de cada vídeo foi de 4:55-5:30 minutos com compatibilidade para ser acessado por streaming junto ao repositório ou por download do material em dispositivos móveis, no formato Mp4.	https://youtu.be/VRQcacfgals e https://youtu.be/HK6S0HO0MG8	Os vídeos vão compor o acervo dos vídeos educativos para o ensino de Enfermagem disponibilizados na disciplina ENF01015-Cuidado em Enfermagem ao Adulto I da quarta etapa do Curso de Bacharelado em Enfermagem.	Estudantes de graduação e profissionais da saúde.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Os vídeos serão disponibilizados para os estudantes de graduação em Enfermagem da disciplina ENF01015 no semestre 2017.1, fazendo parte do projeto de pesquisa intitulado "Avaliação da usabilidade de vídeos educacionais sobre procedimentos de enfermagem?" aprovado no CEP da UFRGS (CAAE 36649714.8.0000.5347). Nessa pesquisa avaliamos os vídeos que são produzidos com recursos da SEAD a cada semestre letivo com os estudantes. Trata-se de estudo com delineamento quantitativo que coleta os dados com instrumento próprio.	Na área de fundamentos de Enfermagem (especialidade na qual são desenvolvidos os procedimentos de Enfermagem) há poucos materiais digitais disponibilizados em repositórios de forma gratuita, em português e com demonstração técnica alinhada com os cuidados desenvolvidos nos campos de práticas da Escola de Enfermagem da UFRGS. Assim, desde o ano de 2011 produzimos material próprio para uso com nossos estudantes. O vídeo de 2015 foi disponibilizado no LUME. A disponibilização do conteúdo prático em vídeo dinamiza as aulas práticas em laboratório, colaborando com a aprendizagem de habilidades.	No ano de 2017 estaremos apresentando dois trabalhos em eventos nacional e internacional com os resultados do estudo de avaliação da usabilidade dos vídeos educativos em Enfermagem- 19ª Seminário Nacional de Pesquisa em Enfermagem (SENPE) e na XIV Conferencia Iberoamericana de Educación en Enfermería (ALADEFE). O vídeo sobre Administração Subcutânea de Medicamentos está disponível no endereço: https://www.youtube.com/watch?v=43gL4eZQYA

Títulos do Projeto: Espaços de Articulação Virtual: aproximação do ensino, extensão e pesquisa em saúde mental e coletiva.

Área do Conhecimento: Saúde Mental e Saúde Coletiva, Psicologia social, Sociologia, Direito, Antropologia, áreas afins.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Espaços de articulação virtual: aproximação do Ensino, Extensão e Pesquisa em Saúde Mental e Saúde Coletiva	Utilização blog e rede social para difundir produções e atividades desenvolvidas pelo grupo InterVires: Pesquisa-Intervenção em Saúde Mental, Políticas Públicas e Cuidado em Rede, no campo da Saúde Mental e Saúde Coletiva, oferecendo a possibilidade para a aprendizagem e discussão aberta sobre estes campos.	https://www.ufrgs.br/intervires/ https://www.facebook.com/InterVires-1484659581864520/	InterVires: Pesquisa-Intervenção em Saúde Mental, Políticas Públicas e Cuidado em Rede (Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional / Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva)	Interessados na área da Saúde Mental e Coletiva, acadêmico ou trabalhadores dos serviços, usuários e familiares de usuários dos serviços de saúde, alunos participantes dos dois Programas de pós-graduação diretamente envolvidos com os produtos em questão.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Em diferentes ocasiões o blog e a página do Facebook foram utilizados como meio de contato para que pessoas pudessem conhecer o grupo de pesquisas, suas produções e participantes, se aproximarem das atividades desenvolvidas pelo grupo e se utilizarem dos materiais publicados nos espaços virtuais organizados pelo bolsista.	Entendemos que é necessário que a universidade busque outras formas de possibilitar o acesso à informação e ao debate que sejam alternativas às publicações em periódicos, seminários e salas de aula. Dessa forma, um canal de comunicação mais direto e que esteja disponível para que qualquer pessoa entre em contato com diferentes grupos de pesquisa e suas produções se faz necessário. As ferramentas utilizadas cumpriram tais funções, diminuindo distâncias entre a população acadêmica e não-acadêmica da informação nas áreas da Saúde Mental e Saúde Coletiva.	Apresentação no Salão Ufrgs 2016 - XII Salão de Ensino intitulada Espaços de Articulação Virtual: aproximação do ensino, extensão e pesquisa em saúde mental e coletiva (anais ainda não publicados). Blog https://www.ufrgs.br/intervires/ Facebook https://www.facebook.com/InterVires-1484659581864520/?fref=ts

Títulos do Projeto: Visão Sistêmica do processo de desenvolvimento de produtos.

Área do Conhecimento:

Identificação				
Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Visão Sistêmica do Processo de Desenvolvimento de Produtos	<p>Histórico: o objeto proposto quando da submissão do projeto ao edital EAD 23 se tratava de um vídeo ou história que ilustrasse todo o Processo de Desenvolvimento de Produtos (PDP) que é composto por 9 fases: planejamento estratégico de produto, plano do projeto, projeto conceitual, projeto detalhado, preparação da produção, lançamento do produto, acompanhar produto e processo e descontinuar produto. No entanto, para realização previa-se a contratação de um bolsista de pós-graduação. Infelizmente, não foi possível encontrar tal bolsista e optou-se por migrar para uma bolsa de graduação, que foi ocupada por aluna do design. As fases previstas para o projeto foram realizadas e, após a análise do referencial teórico e conversas com alunos da disciplina ENG09009 para os quais o produto estava sendo desenvolvido, conclui-se que um vídeo sobre o PDP teria um caráter muito expositivo, que práticas ativas seriam mais úteis e motivadoras. Assim, decidiu-se por desenvolver um Caso de simulação, usando uma empresa produtora de brinquedos como referência. DESCRIÇÃO DO PRODUTO: foi desenvolvido um Caso de simulação de desenvolvimento de produto, tendo como referência uma empresa de brinquedos que deseja desenvolver um produto para alavancar os negócios. O produto é um tabuleiro de damas, ajustado para público alvo de adolescentes de 9 a 14 anos. Cada equipe de 11 alunos foi subdividida em duplas e as duplas propuseram um conceito de tabuleiro utilizando tecnologias aditivas (impressão 3 D) e corte laser. Os tabuleiros foram elaborados em papel cartão, cortado em laser e as peças do tabuleiro foram impressas em impressora 3D. Os mais de 30 tabuleiros elaborados foram, posteriormente, doados para creches e instituições beneficentes. Para a realização desta tarefa foram desenvolvidas: vídeo aulas de conteúdos e 2 vídeo aulas com tutoriais sobre desenho 3D e corte laser (elaborados pela bolsista da graduação do design Nicolle Perico).</p>	<p>As vídeo aulas estão disponíveis no moodle, disciplina de Engenharia de Produto 1. Segue link da aula explicativa inicial e tutorial que explicam o desenho 3 D. Aula 1 - https://drive.google.com/file/d/0B73f0hDKI7khaGxrT0ptVG0zTVE/view Tutorial para desenvolvimento das peças do tabuleiro desenho e impressão 3D https://www.youtube.com/watch?v=YY6Gol1rMpl&feature=youtu.be</p>	<p>Disciplina de graduação Engenharia de Produto 1 ENG09009, Curso de Engenharia de Produção, do Departamento de Engenharia de Produção e Transportes.</p>	<p>São alunos de graduação que realizam a disciplina Engenharia de Produto 1 ENG09009.</p>

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.

Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?

Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.

Sim, as práticas foram testadas na referida disciplina, no semestre 2016/2. Os alunos desenvolveram os projetos e um exemplo pode ser visualizados no link: <https://drive.google.com/file/d/0B73f0hDKI7khaXQ3NGUxTEpWWnc/view?usp=sharing>

Os objetivos da prática são: Propiciar ao aluno: visão global do PDP, Compreensão das fases e ferramentas vídeos e livro, Organização e gestão visual do projeto. As vídeo aulas aceleraram a compreensão e deram subsídios para que pudessem efetivamente compreender os conteúdos trabalhados. Ao final, adicionalmente, foi possível trabalhar: Harmonia da equipe, Qualidade do produto, e a preocupação social, com a entrega efetiva do produto para alguma instituição.

Ainda não foram publicados os resultados desta aplicação. Com exceção da divulgação no moodle para os alunos. No entanto, estamos desenvolvendo um site do grupo de pesquisa envolvido e da disciplina para que estes projetos possam ser divulgados.

Títulos do Projeto: Simulação da dosagem de uréia em sangue de ratos alimentados com dieta normo e hipoproteica.

Área do Conhecimento: Área das ciências Biológicas e da Saúde.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Ciclo da Uréia.	Este objeto foi desenvolvido HTML5 e contem: a) hipertextos, imagens, animações, explicando a localização do ciclo da uréia, a sua importância, e as patologias relacionadas; b) animações das reações químicas intracelulares envolvidas da rota de síntese da uréia; c) animações simulando atividades laboratoriais (manipulação de equipamentos como placa de dosagem, estufa, espectrofotômetro); d) possui questões interativas visando avaliar a compreensão/aprendizado do usuário. Além disto, o objeto tem como objetivo pedagógico a intermediação da apropriação dos conhecimentos teóricos, teórico-práticos de um conteúdo bioquímico, através da simulação de atividades laboratoriais, sem a pretensão de substituir a experiência da aquisição dos saberes e das habilidades na execução forma presencial.	O arquivo compactado ciclo da ureia foi enviado para napead@sead.ufrgs.br	CBS01 032 Bioquímica II Farmácia ou qualquer curso de Bioquímica Básica	Principalmente, alunos de graduação.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
O Objeto não foi testado por alunos de graduação, pois faltam alguns ajustes finais. Ele foi observado por bolsistas de pós-graduação que fizeram várias sugestões.	Esta atividade pretende revisar interativamente as propriedades da absorciometria, entre elas, a proporcionalidade da intensidade de cor e da quantidade de qualquer substância em solução, no caso, a uréia presente no soro sanguíneo. Associado a isto, este objeto pretende: a) estimular o estudo dos processos básicos do metabolismo das proteínas, dos seus aminoácidos constituintes e da eliminação do nitrogênio na forma de uréia em mamíferos; b) revisar as adaptações metabólicas em situações fisiológicas; d) relacionar, sucintamente, as alterações da uremia com doenças renais. Portanto, este objeto se propõe a reunir conceitos bioquímicos e simular habilidades laboratoriais, para ser usado e reusado durante o processo aprendido, e, assim como, contribuir com a formação de recursos humanos envolvidos nas ciências biológicas e da saúde (farmacêuticos, biólogos, biomédicos, enfermeiros, nutricionistas, educadores físicos, fisioterapeutas, médicos, veterinários, zootecnólogos e outros).	O bolsista Vinicius Vernier Nunes participou do XII Salão de Ensino da UFRGS em setembro de 2016 com o trabalho "Avaliação virtual da urecemia de ratos alimentados com dieta normo ou hipoproteica"

Títulos do Projeto: Desenvolvimento de um Objeto Virtual de Aprendizagem com simulação virtual sobre o alginato em odontologia

Área do Conhecimento: Saúde – Odontologia.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Materiais de Moldagem em Odontologia.	Objeto Virtual de Aprendizagem com conteúdo educacional referente aos conceitos sobre materiais de moldagem com ênfase no Alginato. Apresenta atividade interativa de simulação virtual de manipulação do Alginato com armazenamento da avaliação no quadro de notas do ambiente Moodle.	https://www.ufrgs.br/lamad/ova/fosfato/story.html	Disciplina de Materiais Dentários para Graduação em Odontologia.	Alunos de Graduação em Odontologia, Profissionais Formados e Técnicos em Saúde Bucal.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
O Objeto foi disponibilizado no ambiente virtual de aprendizagem do Laboratório de Materiais Dentários da UFRGS (https://www.ufrgs.br/lamad/ensino.html#dentalplay). Uma proposta de avaliação da eficácia do objeto foi submetida no Edital 24 da SEAD UFRGS, e aguarda resposta de contemplação, ou não.	Com conteúdo educacional de qualidade, elaborado a partir de proposta pedagógica adequada e utilizando as Tecnologia de Informação e Comunicação compatíveis com os ambientes de aprendizagem disponíveis na Universidade, conseguimos atingir usuários não só do âmbito acadêmico, mas também profissional. Permitindo a qualificação profissional continuada em todo território nacional.	Rodrigo Alves Tubelo, Vicente Castelo Branco Leitune, Fabio de Cesare, Carlos Eduardo Borba Wudich, Susana Maria Werner Samuel, Fabricio Mezzomo Collares. DESENVOLVIMENTO DE OBJETO DE APRENDIZAGEM COM SIMULAÇÃO VIRTUAL SOBRE ALGINATO. Congresso da ABENO, Curitiba, 2016.

Títulos do Projeto: Atlas Interativo da Saúde, Ambiente e Desenvolvimento do Rio Grande do Sul.

Área do Conhecimento: Saúde Coletiva, Geografia e Ciências Ambientais.

Identificação				
Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Atlas Interativo da Saúde, Ambiente e Desenvolvimento do Rio Grande do Sul.	Trata-se da construção de um objeto de aprendizagem que permita interação à distância com os temas saúde, ambiente e desenvolvimento. No formato de um site de internet, ele abriga mapas temáticos, atlas e textos de apoio de modo que os(as) usuários(as), que poderão manipular e elaborar informações espaciais do estado do Rio Grande do Sul, de acordo com as variáveis levantadas, sistematizadas e padronizadas.	www.aisad.eco.br	Curso de graduação em Saúde Coletiva e Programa de Pós-graduação em Saúde Coletiva.	Refere-se a interessados(as) nas temáticas de saúde e ambiente e na escala geográfica do estado do Rio Grande do Sul. É possível vislumbrar a ferramenta como apoio para aula de diferentes cursos do ensino médio, graduação e pós-graduação, possibilitando exemplos ou caracterizações; como disparadora de debates e reflexões; como suporte para ações de pesquisa, extensionistas ou da gestão universitária, por exemplo.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Após a finalização do OA alguns usuários foram convidados para o uso, na forma de piloto, a fim de possibilitar os últimos ajustes. A partir do início do ano letivo de 2017 planeja-se o uso em práticas de ensino na UFRGS e no IFRS.	Por meio dos pressupostos previstos na definição do OA: a interdisciplinaridade, a multiplicidade temática, a convergência em áreas temáticas e a interatividade dialógica, permitindo que os saberes possam ser ampliados e rearranjados.	A versão preliminar foi apresentada durante o Salão UFRGS em 2016. Além da organização do OA foram produzidos dois Atlas Temáticos, a saber: (1) Atlas das condições socioeconômicas das mulheres: Rio Grande do Sul, Brasil, 2010 / Organizadores: Maurício Polidoro, Daniel Canavese, Gabriela Porto - Porto Alegre: UFRGS, IFRS, 2017. 10 p. : il. ISBN 978-85-9489-039-9; (2) Atlas de saúde ambiental do Rio Grande do Sul / Organizadores: Daniel Canavese, Maurício Polidoro, Gabriela Pôrto - Porto Alegre: UFRGS, IFRS, 2017. 18 p. : il. ISBN 978-85-9489-041-2. O material está disponível no OA organizado. Além disso um resumo foi submetido para o Geomed 2017 - Conferência Internacional de Análise Espacial e Aspectos relacionados à Saúde Pública, que ocorrerá em setembro na cidade de Porto, Portugal. Material disponível para download em: < https://www.sad.eco.br/sad-em-revista-sad-in-magazine > POLIDORO, M. ; CANAVESE, D. ; PORTO, G. . Igualdade de gênero e espaço: um olhar para as condições das mulheres do estado do Rio Grande do Sul com o uso de um Índice das Condições de Gênero Feminino (ICG-F). In: Simpósio Brasileiro de Sensoriamento Remoto - SIBSR, 2017, Santos. Anais do Simpósio Brasileiro de Sensoriamento Remoto - SIBSR, 2017. v. 1. POLIDORO, Mauricio. OLIVEIRA, Daniel Canavese de; PÔRTO, Gabriela. Atlas das condições socioeconômicas das mulheres : Rio Grande do Sul, Brasil, 2010. UFRGS: Porto Alegre, 2017. Disponível em: < https://lume.ufrgs.br/handle/10183/155991 > OLIVEIRA, Daniel Canavese de; POLIDORO, Mauricio; PÔRTO, Gabriela. Atlas de saúde ambiental do Rio Grande do Sul. UFRGS: Porto Alegre, 2017. Disponível em: < https://lume.ufrgs.br/handle/10183/155990 >

Títulos do Projeto: Linguagem Python – desenvolvimento de habilidades básicas de programação.

Área do Conhecimento: Para a área de Informática.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Linguagem Python Desenvolvimento de Habilidades Básicas de Programação	Este projeto, parte do Edital UFRGS EAD 23 da Secretaria de Educação à Distância, consiste no desenvolvimento de Materiais Digitais para a Educação a Distância com o objetivo de oferecer, de maneira amigável, a qualquer pessoa interessada em programação, uma possibilidade de desenvolvimento de habilidades básicas de programação através de uma Introdução sistemática à Linguagem Python. Essa linguagem de programação é amplamente utilizada pela comunidade de desenvolvedores de software livre devido à sua sintaxe simples, robusta e fácil de aprender. Pretende-se que este material auxilie alunos que nunca aprenderam sistematicamente uma linguagem de programação e que têm interesse em desenvolver as habilidades básicas de programador para posteriormente enfrentar desafios maiores.	Não há URL, somente arquivos.	A atividades de programação.	Alunos do ensino médio e superior.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Não houve tempo de utilização do material por conta dos atrasos ocorridos com as ocupações e greves.	Os fundamentos de programação desenvolvem habilidades de pensamento lógico, muito desejáveis para alunos do ensino médio e superior.	Houve apresentação no Salão de Extensão.

Títulos do Projeto: Atlas Histoanatômico.

Área do Conhecimento: Anatomia e Histologia.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Atlas Interativo Histoanatômico.	Focado no auxílio aos alunos dos cursos da saúde que tenham no currículo as disciplinas de Anatomia e Histologia, utilizando um ambiente virtual de aprendizagem (Atlas Eletrônico Interativo de Anatomia e Histologia Humanas).	www.ufrgs.br/atlashistoanatomico	Disciplinas: Anatomia e Histologia Cursos: da área da saúde (Medicina, Biomedicina, Nutrição, Enfermagem, Farmácia, Biologia, entre outros)	Alunos de graduação matriculados nas disciplinas de Anatomia e Histologia.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas a este Recurso Educacional Digital.
Sim. Como sou docente de Histologia Humana nos cursos de Medicina e Biomedicina da UFRGS, utilizei o site para auxiliar no estudo das disciplinas.	Além das aulas práticas presenciais de Histologia, os alunos utilizam o Atlas Histoanatômico para estudar fora do ambiente universitário. Além disso, eles visualizam os órgãos estudados macroscopicamente na disciplina de Anatomia e microscopicamente na disciplina de Histologia.	Apresentamos este projeto no Salão de Extensão 2016 e também no Salão de Ensino 2016, onde recebemos DESTAQUE pelo trabalho. Acesso ao site através do link: < https://www.ufrgs.br/atlashistoanatomico/ >

Títulos do Projeto: Babesia Canina: ciclos parasitários animados da série ciências básicas da saúde.

Área do Conhecimento: Grande área: ciências biológicas; área de conhecimento: Parasitologia.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Babesia canina: Ciclos parasitários animados da Série Ciências Básicas da Saúde	O objeto é uma animação que ilustra e explica o ciclo de vida do parasito que causa babesiose em cães. A animação contextualiza a importância da doença e ilustra, etapa por etapa, os mecanismos de transmissão e de ação patogênica do protozoário sobre o organismo do cão. O usuário tem liberdade para pausar, retroceder e avançar a animação quando desejar. Com o uso deste recurso educacional, o estudante poderá compreender melhor os mecanismos de infecção e disseminação de Babesia entre cães, e também poderá desenvolver a capacidade de inferir aspectos clínicos, epidemiológicos e preventivos da babesiose canina.	Endereço provisório (até aprovação no LUME): < https://www.dropbox.com/sh/9dlx6ry3ecrn872/AADzoxaO1oi1GI5OGdrZ3yQpa?dl=0 > Após aprovação como publicação no LUME, a animação ficará hospedada junto com outros objetos produzidos pelo setor de Parasitologia do ICBS, constituindo o acervo da Serie Ciências Básicas da Saúde: < http://www.ufrgs.br/napead/repositorio/objetos/ciencias-basicas-da-saude/?p=objetos >	Disciplina Parasitologia Veterinária (CBS06628) e Microbiologia e Parasitologia para Zootecnia (CBS 06049). Poderá ser utilizada em disciplinas aplicadas do curso de Medicina Veterinária, tais como Parasitologia Clínica (VET03226), Medicina de Cães e gatos (VET01325).	Principalmente estudantes de graduação em Medicina Veterinária e em Zootecnia. Também poderá ser utilizado em cursos de pós-graduação ou de extensão voltados para a área Veterinária e Zootecnia.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Não, pois a animação foi concluída após o encerramento das disciplinas para as quais o objeto foi construído.	O docente poderá utilizar a animação como apoio para ilustrar o conteúdo desenvolvido em aula presencial ou para promover debates e discussões em grupos. Também poderá associá-la a fóruns, chats e/ou exercícios nas plataformas de educação à distância, promovendo a participação de todos atores (docente, alunos, monitores). Em cursos ou atividades de ensino onde há integração de disciplinas, a animação poderá ser utilizada para correlacionar conteúdos. Por exemplo, no 3º semestre letivo do curso de Medicina Veterinária são ministradas as disciplinas de parasitologia, microbiologia, genética, histologia e fisiologia. A partir da animação ou de cenas específicas desta, conteúdos como ciclo biológico do protozoário (parasitologia), bactérias transmitidas por carrapatos (microbiologia), desenvolvimento de resistência (genética), tipos de células e tecidos de um cão (histologia), produção de células sanguíneas (fisiologia) podem ser trabalhados em conjunto. Além disso, o estudante poderá utilizar como fonte de consulta e estudo à distância.	Este objeto ainda não foi publicado nem apresentado em eventos. Será apresentado no salão UFRGS 2017. SOMMERMEYER, Guilherme; KANAN, João Henrique Correa; SILVA, Carlos Eugenio. Série Ciências Básicas da Saúde: Ciclo evolutivo animado de Babesia canis. 2017. Disponível em: < https://lume.ufrgs.br/handle/10183/178204 >

Títulos do Projeto: Alimentação: um caminho para a saúde.

Área do Conhecimento: O curso foi construído para a área da saúde, mais especificamente a Nutrição, mas buscando ser adequado para pessoas leigas no assunto.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Alimentação: um caminho para a saúde - 2016	<p>Objetivo geral do objeto foi socializar o conhecimento sobre alimentos e nutrição com o público-alvo, a fim de resgatar um modo de alimentar-se mais natural, com a adoção de bons hábitos alimentares, promovendo, assim, o papel da alimentação saudável no processo saúde-doença. Nos editais 19 e 21 foi elaborado material didático de um curso a distância sobre alimentação saudável, o qual foi oferecido posteriormente para servidores da UFRGS. O material desenvolvido na ocasião não foi interativo, mas permitiu estruturar o conteúdo em 10 tópicos para os quais foi desenvolvido material na forma de apresentações usando o software Power Point. No edital 23 foi proposto o desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem (OA) projetado a partir da estruturação do conteúdo em tópicos que havia sido feita no curso no edital 19. O OA desenvolvido até a presente data contempla parte do conteúdo do curso, organizado da seguinte forma com 4 opções no menu inicial do objeto: 1. Explanção do conteúdo relativo a roda de alimentação explorando as diferentes mídias (texto, imagem, áudio, vídeo) associadas com explicação sucinta para leigos sobre Óleos e Gorduras, Frutas, Hortaliças, Cereais Derivados e Tubérculos, Leguminosas, Carnes Pescados e Ovos, Leite e Derivados 2. Um jogo de memória sobre Alimentos: grupos a que pertencem . O jogo apresenta 16 cartas, sendo oito de imagens de figuras de alimentos e outras oito com descrição sucinta do grupo ao qual o alimento pertence. As imagens foram buscadas na Internet em fontes livres para uso como por exemplo a WikiMedia de forma a evitar questões relativas a demandas de direito autoral. 3. Uma atividade de associação relativa a distinção feita no Guia Alimentar para a População Brasileira (2014) sobre alimentos in natura, minimamente processados, processados e ultraprocessados. O ambiente da atividade são prateleiras de supermercado a partir das quais podem ser arrastados para diferentes carrinhos identificados pelos grupos relativos ao grau de processamento do alimento. 4. Uma atividade com perguntas e respostas sobre dúvidas cotidianas (mitos) de público leigo relativos à alimentação saudável, com respostas apresentadas na forma de animações desenvolvidas no Animaker, um site na internet que permite criar vídeos em forma de animações. Com ele foi possível criar um diálogo entre o interlocutor e o locutor, no caso uma personagem que nos vídeos respondia as questões propostas. Essas vídeo-animações, além de estarem integradas em uma atividade do objeto, podem ser usadas separadamente em ações de capacitação, sendo enviadas de forma organizada e programada para celulares do público alvo. Esta experiência será feita em 2017 com alunos da EJA do Colégio de Aplicação. As atividades descritas de 1 a 3 utilizaram a linguagem HTML5 com algumas rotinas em Java. A estruturação visual utilizou CSS integrado com JavaScript. Uma versão do OA para consulta encontra-se no endereço https://drive.google.com/open?id=0B_FTMSvrqWNhY21QR2pURktfT0E..</p>	<p>O Objeto de Aprendizagem ainda não foi disponibilizado para uso geral e para constar no LUME, pois encontra-se em fase de ajustes finais.</p>	<p>A atividade está vinculada ao curso oferecido para a comunidade universitária sob forma de Ação de Aperfeiçoamento para servidores da UFRGS (via EDUFRGS/Progesp) e será utilizado em oficinas integrando Cultura Digital com temática para vida mais saudável com alunos da EJA do Colégio de Aplicação da UFRGS ainda no 1º semestre de 2017.</p>	<p>O público alvo desse Objeto de Aprendizagem são pessoas leigas em Nutrição, mas interessadas em uma alimentação saudável. Esse público poderá ser tanto o que vier a frequentar o curso ?Alimentação: um caminho para a saúde? quanto público em geral que buscar na internet informações sobre alimentação saudável, além de alunos de educação básica e professores interessados em usar o OA como material didático em suas práticas pedagógicas.</p>

<p>Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.</p>	<p>Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?</p>	<p>Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.</p>
<p>Não foi testado ainda. A validação inicial está prevista para ocorrer com alunos da EJA do CAP UFRGS ainda no primeiro semestre de 2017.</p>	<p>O Objeto de Aprendizagem poderá estimular o público leigo a se familiarizar com conteúdos de Nutrição de uma forma agradável e interativa e desse modo o OA poderá contribuir para escolhas alimentares mais saudáveis.</p>	<p>O Objeto de Aprendizagem foi parcialmente apresentado no Salão de Ensino 2016. O material didático que fundamenta o desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem foi elaborado com recursos humanos disponibilizados pelos editais 19 e 21 e utilizado para uma ação de aperfeiçoamento na modalidade EAD para servidores da UFRGS em 2015/II. Essa experiência foi relatada durante o XIII Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância e do II Congresso Internacional de Educação Superior a Distância (ESUD, 2016) e publicada nos anais do respectivo evento com o título de "Um curso em EAD voltado à alimentação saudável". Encontra-se disponível no LUME/UFRGS no link: https://sabi.ufrgs.br/F/PV3Q6E8FHFUQ3EEXRHTBRTPVJ5CRKEKXSUJG8A8MS9R3BF4D6B-09238?func=full-set-set&set_number=010675&set_entry=000001&format=999 OLIVEIRA, Karen Hofmann de; SILVA, Vanuska Lima da; RAPKIEWICZ, Clevi Elena; DONEDA Divair. A (NÃO) EAD E TIC NOS PROJETOS PEDAGÓGICOS DOS CURSOS DE NUTRIÇÃO DAS REGIÕES SUL, SUDESTE E CENTRO-OESTE NO BRASIL. Rio Grande/RS, Anais do XIV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância e o III Congresso Internacional de Educação Superior a Distância – ESUD 2017. p. 1792 a 1800. Disponível em https://esud2017.furg.br/images/arquivos/ANAIS_ESUD2017_final.pdf</p>

Títulos do Projeto: Desenho técnico básico à mão livre: perspectivas isométricas.

Área do Conhecimento: O OA foi construído para as áreas de Engenharia, Arquitetura e Design.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Desenho Técnico Básico à Mão livre: Perspectivas Isométricas	O curso tem como objetivo transmitir as técnicas de desenho de perspectivas isométricas à mão livre a partir da interpretação de vistas ortográficas através de um curso de extensão gratuito na modalidade EAD.	O curso será disponibilizado no Moodle.	Todo o material será utilizado no curso de extensão intitulado "Introdução ao Desenho Técnico: Perspectivas Isométricas" (ação de extensão 30005).	Estudantes ou profissionais ligados às áreas de Engenharia, Arquitetura e Design ou qualquer outra pessoa interessada em trabalhar com Desenho Técnico.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Não, ainda não foram utilizados.	Este Objeto de Aprendizagem, além de compor o curso de extensão, irá contribuir como material de apoio para as disciplinas de "Desenho Técnico para Ciências Agrárias" e "Desenho Geológico". Nesta disciplina os alunos possuem pouco tempo para a prática de perspectivas isométricas em sala de aula. Com o objeto de aprendizagem, os alunos poderão praticar o desenho de perspectivas em casa.	O Objeto de Aprendizagem foi apresentado no XII Salão de Ensino da UFRGS.

Títulos do Projeto: A estequiometria da vida cotidiana.

Área do Conhecimento: Química fundamental.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Estek.	Hipertexto com noções básicas de estequiometria e ferramenta para cálculo de massa molecular.	http://www.felipeb.com/quimica/molec.php	DIL01109 Fundamentos de Química (Curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia)	Alunos da disciplina com deficiência em química fundamental.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
Não.	Permite que o aluno tenha uma experiência individual em uma área básica sem interferência de fatores que podem ser negativos (temor de demonstrar uma deficiência em assunto que já deveria ser de seu domínio, por exemplo).	Não se aplica.

Títulos do Projeto: Software Educacional Livre para dispositivos móveis 2016.

Área do Conhecimento: Grande área: Ciências Humanas / Área: Educação / Subárea: Ensino-Aprendizagem / Especialidade: Tecnologia Educacional / Informática na Educação.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Software Educacional Livre para Dispositivos Móveis 2016.	<p>Com a crescente popularização dos dispositivos móveis, como smartphones e tablets, verificamos a necessidade de sistematização das informações quanto ao seu uso educacional. Fruto de um trabalho realizado em 2014 e lançado em Fevereiro de 2015 http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/pesquisa-da-ufrgs-mapeia-software-educacional-livre, a Tabela Dinâmica Software Educacional Livre para Dispositivos Móveis foi lançada em março de 2016 http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/ufrgs-mapeia-aplicativos-para-aprendizagem-em-dispositivos-moveis. Dentre os mais de 300 aplicativos elencados nessa tabela, observamos que apenas em torno de 50 deles possuíam tradução da interface para o idioma português do Brasil. A grande maioria dos programas está em língua inglesa e portanto podem, devido a esse fator, ter sua utilização reduzida no Brasil e na comunidade lusófona. No presente projeto realizamos um trabalho que visa eliminar a barreira do idioma em uma parcela desses aplicativos.</p>	<p>https://ufrgs.br/soft-livre-edu/wiki/Categoria:Tradução de aplicativos</p>	<p>Disciplina Software Livre na Educação EDU01027 Faculdade de Educação.</p>	<p>Professores, estudantes, pais, comunidades escolares e público em geral.</p>

<p>Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.</p>	<p>Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?</p>	<p>Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.</p>
<p>Realizamos durante o ano de 2016 a tradução - que é denominada em termos técnicos como localização - dos seguintes aplicativos, num total de aproximadamente 35: AnagramSolver, Angulo, BMI Calculator, Bodha Converter, CIDR Calculator, Color Namer, Dr. Geo, Earmouse, Elementary, Graphs, Hangman, Logical Defense, Maths Man, MATHTools, Matrix Calc, Ministocks, Music Practice Tools, Octave, Open Training, Periodic Table, Practice Hub, Quizz'n World Capitals, RoomMates Expense Assistant, RPN, Rule of Three, SageMath, SatStat, Sugarizer, Timetable, Tri Rose, TurtleBlocks JS, WhatExp e Word Value Calculator. A cópia local das traduções está disponível na URL do projeto indicada aqui acima. Na disciplina Software Livre na Educação, durante o semestre 2016/2, realizamos uma atividade em que os próprios estudantes escolheram os aplicativos com os quais iriam trabalhar. A turma estava composta exclusivamente por estudantes de Licenciatura em Matemática. Dessa forma, a escolha dos estudantes recaiu sobre os aplicativos KAlgebra https://play.google.com/store/apps/details?id=org.kde.kalgebramobile e Geogebra https://www.geogebra.org/download, que são programas consolidados para computadores de mesa e que tiveram em anos recentes o lançamento de versões para dispositivos móveis, já traduzidas para o Português.</p>	<p>A própria existência de práticas de ensino está subordinada ao domínio pelos estudantes do idioma em que o aplicativo está disponível. Com a tradução, esperamos contribuir para a ampliação e para a melhoria da qualidade das práticas de ensino que utilizam ferramentas digitais móveis.</p>	<p>O presente projeto é derivado do trabalho que lançamos em março de 2016, conforme acima. Participamos como palestrante convidado no Evento Internacional Educação 360 http://eventos.oglobo.globo.com/educacao-360/2016, promovido pelas Organizações Globo, no Rio de Janeiro, em setembro de 2016. Também participamos como palestrante convidado, através do tema geral Software Livre na Educação http://ueadsl.textolivre.pro.br/blog/?p=7805, no evento da UFMG Universidade, EAD e Software Livre - UeaDSL, em fevereiro de 2017 https://www.ufmg.br/ead/ueadsl.</p>

Títulos do Projeto: Desenvolvimento de um aplicativo genérico para atividades de ensino através de dispositivos móveis.

Área do Conhecimento: O objeto de aprendizagem pode ser utilizado em qualquer área de conhecimento, pois possibilita ao professor estruturar e definir as questões ou atividades que deseja realizar com os alunos. Não há questões ou atividade pré-definidas, portanto pode ser adequada a diferentes áreas do conhecimento.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Desenvolvimento de um Aplicativo Genérico para Atividades de Ensino através de Dispositivos Móveis.	Aplicativo para plataformas móveis (tablets/smartphones) que possibilite aos alunos acessar e realizar tarefas, atividades e leituras de forma assíncrona em relação a atividades presenciais de aula.	Ainda não disponível para download.	O aplicativo é de uso genérico, ou seja, as questões e atividades podem ser definidas conforme a disciplina ou cursos	O público-alvo são professores e alunos que precisam utilizar de alguma plataforma móveis para promover atividades de ensino (testes, leituras, quiz, avaliações, provas) de forma assíncrona.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.	Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?	Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.
O objeto de aprendizagem ainda está sendo testado em ambiente de teste de simulação de práticas de ensino. Ainda não realizamos testes em atividades práticas de ensino com alunos.	A proposta do Objeto de Aprendizagem é possibilitar a utilização de mais um canal de interação entre os professores e discentes para realização de atividades não presenciais. Desta forma, é possível qualificar e desenvolver novos canais de interação que permitam práticas de ensino dinâmicas e interativas.	O projeto para desenvolvimento do aplicativo foi apresentando no Salão UFRGS 2016. Posteriormente, pretende-se realizar um vídeo de divulgação para Youtube para promover e apresentar as instruções de uso do aplicativo.

Títulos do Projeto: Áudio Arte.

Área do Conhecimento: Para a área de Linguística, Letras e Artes - Artes Visuais. Para a área de Linguagens da Educação Básica, disciplina de Artes Visuais.

Identificação

Nome do Recurso Educacional Digital	Breve descrição	URL do Recurso Educacional Digital	A qual atividade está vinculada (disciplina e/ou curso)	Qual o público-alvo do Recurso
Áudio Arte.	Áudio Arte é um aplicativo de audiodescrição de obras de arte, voltado primeiramente para pessoas com diferentes níveis de deficiência visual, mas podendo ser usado pelo público em geral. Este aplicativo poderá ser utilizado em contextos de aprendizagem escolar em artes visuais, mas também servirá para interessados em geral em conhecer mais sobre alguns períodos da história da arte. O aplicativo trará, inicialmente, obras de quatro importantes artistas visuais do período do Renascimento.	http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/audio_arte	Disciplina Laboratório de Construção de Material Didático, do curso de Licenciatura em Artes Visuais	Portadores de deficiência visual e público em geral.

Você utilizou/testou o Recurso Educacional Digital em práticas de ensino? Se sim, descreva.

Como este Recurso Educacional Digital contribui para qualificar as práticas de ensino?

Cite publicações e/ou apresentações relacionadas à este Recurso Educacional Digital.

O OA ainda não foi testado.

Este OA possibilita o contato entre pessoas com deficiência visual e obras de arte, oportunizando que possam exercitar a fruição de obras à sua maneira. Este aplicativo poderá ser utilizado em contextos de aprendizagem escolar em artes visuais, mas também servirá para interessados em geral em conhecer mais sobre alguns períodos da história da arte. Conterá também as imagens das obras, disponibilizando-as para pessoas sem deficiência visual. Conforme pesquisas realizadas no decorrer do período do projeto, não existem outros aplicativos com esta proposta disponíveis na rede.

O Objeto e seu projeto foram apresentados no Salão de Ensino UFRGS 2016 e no XXVIII Salão UFRGS de Iniciação Científica 2016, obtendo prêmio destaque.