

A ESTRUTURA E O FUNCIONAMENTO DO PROJETO DE EXTENSÃO MATERIAL AUTORAL DIGITAL EDUCACIONAL

XXXI Encontro de Extensão

Sara Machado Azevedo, Ana Maria Cláudia Costa Maia, Ivna Bezerra da Silva, Luciana de Lima

O objetivo do trabalho é descrever como ocorreu o desenvolvimento do Projeto de Extensão Material Autoral Digital Educacional desenvolvido com professores da Educação Básica e alunos de graduação de Licenciatura em 2022. Ofertado na modalidade a distância, o Projeto buscou desenvolver narrativas digitais, identificar elementos que compõem um livro-jogo e desenvolver um livro-jogo utilizando o software Twine. Totalizaram 11 participantes com encontros virtuais ocorrendo dentro do Google Classroom, de março a novembro de 2022. Os estudos e discussões se pautaram em aulas e instruções desenvolvidas no formato de vídeo, com leituras de texto, pesquisas em sites e podcasts disponíveis nos espaços virtuais da Tecnodocência e em outros espaços acadêmicos. As discussões ocorreram semanalmente pelo Mural por meio de atividades práticas lançadas como desafios. Os participantes também deveriam preencher formulários, desenvolver seu próprio livro-jogo fazendo uso do software Twine, caracterizando-o como um material autoral digital educacional. Durante todo o projeto foram inseridas no Google Classroom 507 mensagens pelos participantes, com uma média de 72 mensagens por mês. A discussão sobre Narrativas Digitais foi a que mais proporcionou discussões, apresentando um total de 133 mensagens enviadas ao Classroom, seguida da discussão sobre o Livro-jogo, apresentando um total de 153 mensagens trocadas no Ambiente. O desenvolvimento das atividades práticas suscitou menor discussão, porém, maior desenvolvimento de produto com 11 livros-jogos desenvolvidos no software Twine e disponíveis no site da Tecnodocência (tecnodocencia.virtual.ufc.br). Pretende-se dar continuidade ao projeto, ampliando o escopo de participantes, incluindo estudantes de Escola Pública diante da incorporação do projeto de extensão em disciplinas eletivas.

Palavras-chave: Extensão. Tecnologia Digital. Livro-Jogo.