



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



PPGELS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ENSINO, LINGUAGEM E SOCIEDADE

GUIA FORMATIVO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Explorando o universo de possibilidades



PABLO KRISTIAN TRINDADE CAMPOS

Orientadora:

ELIANA MÁRCIA DOS SANTOS CARVALHO

FICHA TÉCNICA

Título: Guia Formativo em Tecnologias Educacionais:
Explorando o universo de possibilidades.

Origem do Produto: Trabalho de Dissertação intitulado:
“Uso de Tecnologias Educacionais associadas à Metodologia de Resolução de Problemas no ensino básico em escolas públicas”, desenvolvido no Mestrado Profissional em Ensino, Linguagens e Sociedade (PPGELS/UNEB)

Nível de Ensino a que se destina o produto: Ensino Fundamental.

Área do Conhecimento: Educação.

Público Alvo: Coordenadores Pedagógicos e Professores.

Categoria deste Produto: Guia Formativo.

Finalidade: Formação.

Organização e Diagramação do Produto: Pablo Campos.

Registro do Produto: Biblioteca da UNEB – Campus VI

Avaliação do Produto: Para além da avaliação da banca de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade, o produto foi aplicado com um grupo de professores do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Palmas de Monte Alto, Bahia. Período: agosto de 2022

Disponibilidade: Irrestrita, mantendo-se o respeito à autoria do produto, não sendo permitido uso comercial à terceiros.

Divulgação: meio digital.

Apoio Financeiro: Custeado exclusivamente pelo autor.

URL: Produto acessível no site do PPGELS, gratuitamente.

Idioma: Português.

Cidade/Estado: Caetité/Bahia.

País: Brasil.

Ano: 2022.





UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - DCH - VI
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO,
LINGUAGEM E SOCIEDADE (PPGELS)

GUIA FORMATIVO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Explorando o universo de possibilidades

Capa/Ilustrações (Adaptado):
www.freepik.com

Diagramação/Organização:
Pablo Campos

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

C198g Campos, Pablo Kristian Trindade, 1995-.
Guia formativo em tecnologias educacionais [livro eletrônico] :
explorando o universo de possibilidades / Pablo Kristian Trindade
Campos, Eliana Márcia dos Santos Carvalho. – Caetité, BA: Ed. do
Autor, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

1. Educação. 2. Tecnologias educacionais. 3. Professores –
Formação. I. Carvalho, Eliana Márcia dos Santos, 1966-. II. Título.
CDD 372.71

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

SOBRE O AUTOR

Meu nome é Pablo Kristian Trindade Campos, natural de São Paulo, mas boa parte de minha vida foi, e está sendo, em Palmas de Monte Alto-BA. Minha vida sempre foi pautada em desafios, vencidos um após o outro.

Em um breve resumo acadêmico, sou Engenheiro Civil pelo Centro Universitário UniFG, Licenciado em Matemática pela Faculdade Integrada de Ariquemes (FIAR) e, hoje, sou Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

Minha formação se desenvolveu pelo interesse em contribuir para uma sociedade justa e igualitária e a docência, em minha opinião, é o pilar de todas as demais formações e a possibilidade de contribuir para a constituição dos cidadãos. Pois, mesmo sendo Engenheiro Civil sempre me inclinei para a área acadêmica.

Desde criança, meu sonho era ser um pesquisador ("cientista" era o termo que eu usava nessa época) e, também, professor, por inspiração de meus educadores do Ensino Fundamental. Hoje, com o Mestrado, tenho esse universo de possibilidades.

Enfim, visitar minha trajetória acadêmica e profissional, no processo de escrita desse Guia, possibilitou-me um encontro comigo nas diferentes fases de uma trajetória de idas e vindas, vitórias e desafios, encontros e desencontros, silêncio e diálogos com meus pensamentos e as múltiplas realidades que foram formando e preenchendo meu ser profissional e, claro, minha essência.



Pablo
Campos

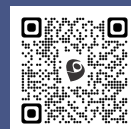
CAMPOS, Pablo Kristian Trindade

AUTOR / MESTRANDO

Quer me conhecer um pouco mais?



Currículo
Lattes



pablokristian@gmail.com



Wi-Fi 21:34



SUMÁRIO



AULA 01

Introdução às Tecnologias Educacionais

07



AULA 02

Currículo escolar e as Tecnologias

09



AULA 03

Metodologias de ensino e aprendizagem para aulas remotas, híbridas e presenciais

11



AULA 04

Ambientes virtuais de aprendizagem

13



AULA 05

Jogos digitais interativos educacionais

15



AULA 06

Realidade virtual e aumentada para Educação

17



AULA 07

Teoria e Prática da Informação Audiovisual

19

APRESENTAÇÃO

Hodiernamente, com a pandemia do novo coronavírus SARS-CoV-2, as aulas presenciais nas escolas foram suspensas, sendo implantado massivamente o ensino remoto em todo o Brasil. Nessas condições, as dificuldades e desigualdades educacionais e tecnológicas se mostram ainda mais profundas. Entende-se que, para uma formação de professores é necessária uma concepção diferenciada em relação a um curso ofertado para a comunidade em geral, por ter características próprias que a faz particular em todos os aspectos que envolvem o processo ensino-aprendizagem.

A pandemia nos faz repensar a forma de ensinar e observar as realidades e o acesso à educação. Nessa questão, vê-se muito que o uso de métodos de ensino ativos e diferenciados são uma solução interessante para mitigar os efeitos da falta do professor presencial. Ademais, as tecnologias são uma das ferramentas principais para esse processo, não apenas nesse período de aulas remotas, mas, também, em um sistema de ensino híbrido e presencial.

Cada aula foi organizada com conteúdos correspondentes as demandas atuais. Durante todo o curso, será feito o uso de metodologias ativas e Tecnologias (TIC) sob uma perspectiva interdisciplinar. Assim, será possível se aprofundar não apenas a influência das teorias socioconstrutivistas na implementação dessas metodologias, mas também as possibilidades de as melhorar no contexto educacional atuais.

Neste Guia, pretende-se possibilitar formação com foco nas TIC e nas relações com as redes socioculturais. Assim, o estudante é considerado partícipe em seu aprendizado, com vistas a desenvolver maior autonomia e independência em seu percurso de estudos.

#crie #inove #transforme

Pablo Campos
AUTOR / MESTRANDO



*“Educar não é repetir palavras,
é criar ideias, é encantar.”*

Augusto Cury



AULA 01

INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

OBJETIVO:

Propiciar visão sobre cultura digital e o uso mais intenso das TIC na educação, considerando os processos do ensinar e aprender com tais tecnologias, evidenciando transformações curriculares, das práticas pedagógicas e discentes na organização escolar.

ABORDAGEM:

Cultura digital; Histórico e importância das TIC na educação. Abordagens sobre o uso de diferentes recursos tecnológicos na educação. Projetos educacionais com uso das TIC e o currículo escolar. Educação Inclusiva. Acessibilidade. Introdução a tópicos como literacia digital e linguagens multimídia. História da Educação e Tecnologias; uso do computador na educação; Evolução dos softwares educativos.



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

(AMEOSC-2021) A presença das tecnologias e das telecomunicações trouxe nova dinâmica à maneira de se comunicar, se informar e, sobretudo, aprender. Com o conhecimento descentralizado e fluido a partir de diversas linguagens e meios de comunicação, espera-se que o papel do professor seja de:

- A** Mediador de diversas linguagens e oportunidades educativas.
- B** Personagem principal do processo educativo.
- C** Transmissor de conhecimentos.
- D** Autoridade central do conhecimento construído historicamente pela sociedade.

02

(FGV-2021) As opções a seguir apresentam contribuições das novas tecnologias da informação para a prática pedagógica, à exceção de uma. Assinale-a.

- A** Minimizar a interrupção educacional em momentos de crise, conflito e desastre.
- B** Expandir a aprendizagem formal, tornando mais eficiente o controle de tarefas.
- C** Criar novas comunidades de estudantes, engajando pessoas com interesses vocacionais afins.
- D** Melhorar a aprendizagem de estudantes com deficiências físicas, diminuindo as distâncias sociais.
- E** Extrapolar a sala de aula e levar a aprendizagem para ambientes que maximizam a compreensão.

GABARITO

01 - A 02 - B

SUGESTÕES DE LEITURA



Base Nacional Comum Curricular (BNCC)
BRASIL (2018)



Tecnologias, EaD e Ensino Remoto: os desafios para a formação de professores no ensino básico
CAMPOS e COUTO (2022)



O Impacto da Pandemia na Educação: A Utilização da Tecnologia como Ferramenta de Ensino
CORDEIRO (2021)

SITES E APLICATIVOS



Base Nacional Comum Curricular (BNCC)
basenacionalcomum.mec.gov.br



Plano Nacional de Educação (PNE)
pne.mec.gov.br



Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)
planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm



Programa de Inovação Educação Conectada
educacaoconectada.mec.gov.br/



AULA 02

CURRÍCULO ESCOLAR E AS TECNOLOGIAS

OBJETIVO:

Propiciar ao aluno visão crítica sobre o currículo escolar, sua constituição e implicações no contexto da formação/cidadania e a influência da cultura digital nas transformações teórico-conceitual-práticas no cotidiano da escola e das instituições educativas.

ABORDAGEM:

Contextualização teórica e tendências atuais sobre o currículo e cultura digital; O currículo no cotidiano educacional e implicações para o uso das TIC; Instituições educativas e tecnologias no processo da formação; Pedagogia e a prática docente; Conhecimento e contextos educativos com uso das TIC; Didática e o processo de ensino-aprendizagem; Cooperação e colaboração no processo de aquisição do conhecimento; A Relação professor-aluno em contextos digitais. A organização do trabalho pedagógico com o uso das TIC.



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

(FUNDATEC-2019) Na atualidade, o trabalho pedagógico deverá ser desenvolvido utilizando-se de metodologias que busquem a:

- I. Provocação.
- II. Exposição.
- III. Interação entre aluno e aluno.
- IV. Interação entre alunos e professor.

Quais estão corretas?

- A** Apenas II.
- B** Apenas I e III.
- C** Apenas I, II e III.
- D** I, II, III e IV.

02

(FUNDATEC-2021) As escolas convencionais precisam organizar suas atividades de forma que os estudantes sejam contemplados por todos os tópicos presentes no currículo da instituição, que é praticamente o mesmo em todas elas. No entanto, algumas escolas investem cada vez mais em criar um ambiente no qual o aluno sintase confortável, principalmente criando um local criativo de aprendizado. Assinale a alternativa INCORRETA em relação às características de locais que valorizam a inovação educacional.

- A** Atenção particular aos alunos, promovendo a valorização por sua individualidade.
- B** Conexão da escola com o mundo ao seu redor.
- C** Incentivo ao pensamento crítico.
- D** Base do processo didático sendo dedutivo, em que o ensino vai do abstrato ao concreto, do geral para o particular.

SUGESTÕES DE LEITURA



Tecnologia e Currículo Educacional
HANSEN et al. (2015)



Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades
SCHERER e BRITO (2020)



Tecnologias e currículo: impactos na prática educativa e no papel do professor
GUERRA et al. (2017)



Educação e Novas Tecnologias para o ensino à distância na EJA: limites e possibilidades
CAMPOS et al. (2022)

SITES E APLICATIVOS



Escola Digital
escoladigital.org.br



Plataforma MEC de Recursos Educacionais Digitais
plataformaintegrada.mec.gov.br



Portal do Professor
portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html



Programa de Inovação Educação Conectada
educacaoconectada.mec.gov.br/



GABARITO

01-D 02-D

AULA 03

METODOLOGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA AULAS REMOTAS, HÍBRIDAS E PRESENCIAIS

OBJETIVO:

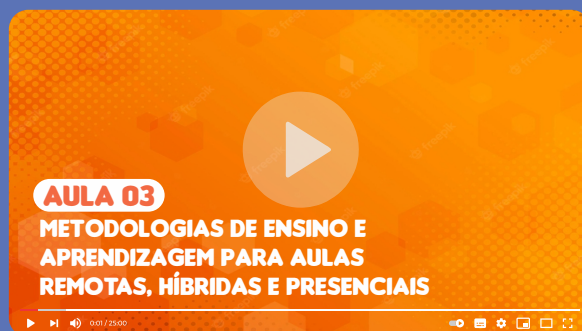
Compreender os conceitos, aplicações e Metodologias de Ensino e Aprendizagem para o desenvolvimento de aulas remotas, híbridas e presenciais, considerando as TIC nos processos de mediação e interação didático-pedagógica.

ABORDAGEM:

Plataformas de videochamada. Redes Sociais. Aplicativos Educacionais. Blog e Sites didáticos. Recursos Educacionais Abertos (REA) como campo multidisciplinar emergente e seu impacto nas práticas de ensino e aprendizagem. Metodologias Ativas: Sala de Aula Invertida, Instrução por Pares, Aprendizagens Baseadas em Projetos, Aprendizagens Baseadas em Jogos (Gamificação), Aprendizagens Baseadas em Simulações e Aprendizagens Baseadas em Problemas.



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

(FADESP-2020) Por metodologias ativas, entende-se as diferentes formas de desenvolver o processo do aprender que os professores utilizam, com a intenção da formação crítica de futuros profissionais, em várias áreas do saber. São técnicas características das metodologias ativas de ensino:


- A** Aprendizagem significativa; método da problematização; exposição dialogada.
- B** Grupos operativos; aprendizagem centrada nos processos grupais; aprendizagem significativa.
- C** Aprendizagem baseada em problema; método da problematização; exposição dialogada.
- D** Estudo de caso; método da problematização; aprendizagem baseada em problema.

02

(FUNDATEC-2018) Mudar a participação do aluno, tornando-o ser ativo dentro do processo de aprendizagem. Transformar o professor e um arquiteto cognitivo, saindo da condição de mero emissor de informações. Essas são as principais mudanças propostas pela metodologia de:

- A** Sala de Aula Invertida.
- B** Inversão de Papéis.
- C** Revolução Didática.
- D** Educação Tecnológica.
- E** Comunicação Ativa.

SUGESTÕES DE LEITURA


 **Mudando a educação com metodologias ativas**
MORAN (2015)

 **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**
Org. BACICH e MORAN (2018)

 **As metodologias ativas e a pedagogia freireana: diálogos possíveis**
FREITAS e MACIEL (2021)


 **Pedagogia da Autonomia**
FREIRE (1996)

SITES E APLICATIVOS

 **[VIDEO] Metodologias Ativas - Conhecimentos Pedagógicos**
youtu.be/YlqpOargKL4

 **Escola Digital - Professor (Metodologias ativas)**
professor.escoladigital.pr.gov.br/metodologias_ativas

 **[VIDEO] Metodologias Ativas para educar**
youtu.be/z0Y3BzUWnMI

 **Metodologias ativas: o aluno como protagonista do aprendizado**
blog.flexge.com/metodologias-ativas-ensino-aprendizagem/



GABARITO

01-D 02-A

AULA 04

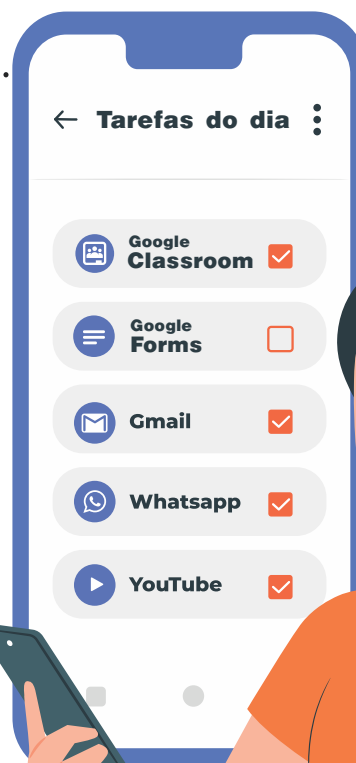
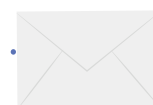
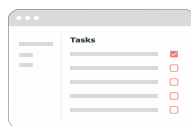
AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

OBJETIVO:

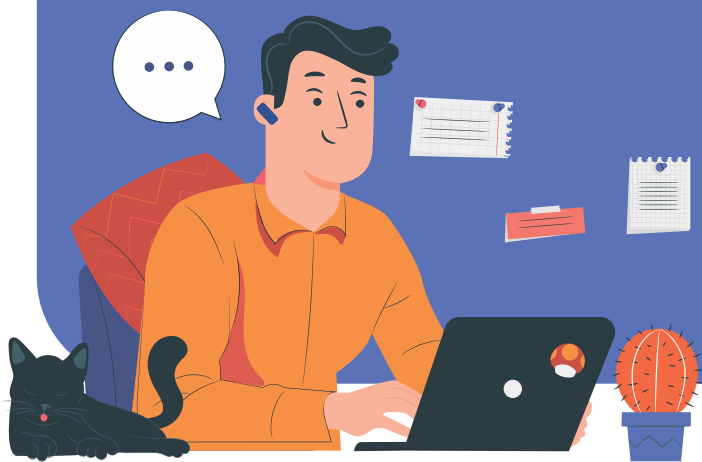
Capacitar o aluno na utilização e gerenciamento de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, como o *Google Classroom* (Google Sala de Aula) e o *Google Forms* (Google Formulários).

ABORDAGEM:

Aspectos conceituais dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e pressupostos educacionais; Os recursos do Ambiente Virtual de Aprendizagem em situações educativas; Estratégias eletrônicas de ensino-aprendizagem; Ferramentas e funcionalidades do Ambiente Virtual de Aprendizagem. *Google Classroom* (Google Sala de Aula). *Google Forms* (Google Formulários).



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

Proposta prática: Criação e configuração de turma fictícia no Google Classroom (Google Sala de Aula).

- ✓ Caso não tenha uma Conta Google (Gmail), crie aqui: **gmail.com**.
- ✓ Crie uma turma no Google Classroom (Google Sala de Aula).
- ✓ O nome da turma será de sua escolha, podendo ser um nome fictício (apenas para testar suas habilidades) ou você pode colocar um nome de uma turma que trabalhe atualmente, de modo que você poderá usá-la com seus alunos.
- ✓ Feito isso, poste uma ATIVIDADE qualquer na turma que criou.
- ✓ Se quiser acrescentar mais algum material na Turma, fique a vontade para testar e explorar as ferramentas do Google Sala de Aula.


02


Proposta prática: Criação de Avaliação Online com correção automática por meio do Google Forms.

- ✓ Crie um formulário no Google Forms (Google Formulários). Lembre-se que precisa possuir uma conta Google (Gmail) para criar o formulário.
- ✓ Sua missão será transformar a atividade (**veja aqui**) em um formulário, transferindo todas as questões e alternativas.
- ✓ Para desafiar, o formulário que você vai fazer deve ter correção automática, ou seja, depois que o aluno responde, ele já terá acesso à sua nota.
- ✓ Por fim, vá na aba ENVIAR no seu formulário, copie e envie o link do formulário para alguém responder.

SUGESTÕES DE LEITURA

 **Tutorial para uso do Google Sala de Aula**
BORGES et al. (2020)

 **Tutorial para criação de formulários no Google**
UFC (2015)

 **Modalidade AVA nos dias atuais de pandemia da COVID-19 e sua contribuição para a aprendizagem**
REIS et al. (2022)

SITES E APLICATIVOS

 **[SITE] Google Classroom**
classroom.google.com

 **[APP] Google Classroom**
 

 **[SITE] Google Forms**
docs.google.com/forms

 **[APP] Google Forms (FormsApp)**
 



AULA 05

JOGOS DIGITAIS INTERATIVOS EDUCACIONAIS

OBJETIVO:

Compreender os conceitos relacionados com jogos digitais interativos e entretenimento. Identificar oportunidades do uso dos jogos digitais nas atividades de ensino. Avaliar propostas que envolvam o uso de jogos digitais na educação.

ABORDAGEM:

História e conceitos de jogos digitais interativos. Elementos de um jogo digital. Jogos digitais pedagógicos. Planejamento e utilização de jogos digitais no ensino. Avaliação de jogos digitais educacionais. Ética em aplicações de jogos e entretenimento digital.



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

O primeiro passo que o professor precisa dar é conhecer o mundo dos jogos. Afinal, só após compreendê-lo será possível elaborar estratégias para aplicar a gamificação em sala de aula. Lembre-se que gamificação não significa “jogo”, mas a incorporação das estratégias dos jogos nas práticas de ensino e aprendizagem.

Como proposta para exercitar, crie um plano de aula simples para uma aula gamificada, devendo atentar-se aos seguintes pontos:

- ✓ Conhecer os alunos e a rotina deles, para que possa pensar em atividades atrativas;
- ✓ Definir qual será a parte do conteúdo que será trabalhada com essa metodologia ativa;
- ✓ Definir o objetivo da atividade;
- ✓ Criar a narrativa do jogo;
- ✓ Decidir onde o game vai acontecer, se será em sala ou de forma virtual, como atividade extraclasse ou até como parte das aulas remotas, caso a escola adote o ensino híbrido;
- ✓ Elaborar as regras e o desenrolar do game;
- ✓ Definir o sistema de pontuação, afinal, é preciso pensar em uma recompensa;
- ✓ Listar os materiais necessários para que a atividade possa ser realizada.

SUGESTÕES DE LEITURA



Gamificação da Educação
ISOTANI (2020)



Um processo de Gamificação para o ensino superior
TODA et al. (2016)



Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem
RAGULE e SILVA (2016)

SITES E APLICATIVOS



[SITE] **Laboratório Virtual de Ciência e Matemática**
phet.colorado.edu/pt_BR



[SITE] **Escola Games**
escolagames.com.br



[SITE] **Games Educativos**
gameseducativos.com



[SITE] **Escola Digital - Aluno**
aluno.escoladigital.pr.gov.br/games



[APP] **Duolingo**



[APP] **BrainWars**



[APP] **Ler e Contar**



[APP] **Make It: crie jogos educativos**



AULA 06

REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA PARA EDUCAÇÃO

OBJETIVO:

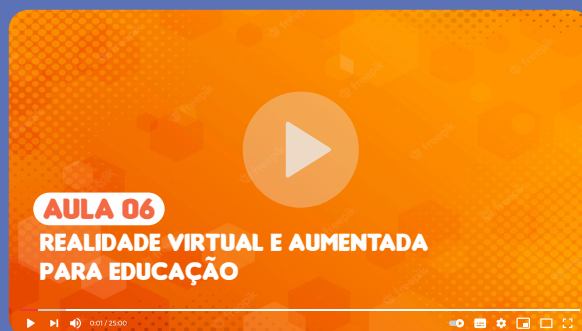
Apresentar conceitos, técnicas e dispositivos de Realidade Virtual e Aumentada e suas aplicações, especialmente, em contextos educacionais.

ABORDAGEM:

Conceitos de Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA) e Realidade Misturada (RM). Tendências futuras e fronteiras de pesquisa em Realidade Virtual e Aumentada em contextos educacionais.



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

Como proposta para exercitar, crie um plano de aula que tenha por base o uso de uma ferramenta, site ou aplicativo de realidade virtual ou aumentada. Você pode incorporar esse recurso dentro de sua metodologia de aula por meio de uma dinâmica de aula, aplicação de exercício ou trabalho.

Se quiser, você pode utilizar junto com outra metodologia ativa (Gamificação, Sala de Aula Invertida, Aprendizagem Baseada em Problemas, etc) para montar uma aula ainda mais diferenciada e interessante.

O plano de aula que você vai elaborar deve constar:

- ✓ Identificação do professor e disciplina.
- ✓ Definir qual será a parte do conteúdo que será trabalhada com essa metodologia ativa;
- ✓ Definir o objetivo da atividade;
- ✓ Forma de avaliação, destacando os critérios para verificação do desempenho do estudante e atribuição de nota.
- ✓ Definir a realidade virtual ou aumentada que será utilizada (ferramenta, site ou aplicativo).
- ✓ Estabelecer um roteiro com a distribuição de tempo para cada etapa da atividade.
- ✓ Listar os materiais necessários para que a atividade possa ser realizada.



SUGESTÕES DE LEITURA



Realidade Aumentada na Educação
ALMEIDA e SANTOS (2015)



Uso da Realidade Virtual e da Realidade Aumentada como ferramentas para aprendizagem

AURELIANO JR. et al. (2019)



Realidade virtual e aumentada: aplicando ao ensino a utilização de Tecnologias

ARAÚJO et al. (2018)

SITES E APLICATIVOS



[SITE] **Google Expeditions - Experiências**
experiments.withgoogle.com



[SITE] **Google Spotlight Stories - Narrativas**
atap.google.com/intl/pt-BR/spotlight-stories



[SITE] **Google Arts&Culture**
artsandculture.google.com



[SITE] **Google Earth Education**
google.com/intl/pt-BR_ALL/earth/education



[SITE] **Museu Virtual 360°**
vila360.com.br/museu-virtual-360-graus/



[APP] **Big Bang AR**



[APP] **Merge Object Viewer**



[APP] **GeoGebra - Realidade Aumentada**



AULA 07

TEORIA E PRÁTICA DA INFORMAÇÃO AUDIOVISUAL

OBJETIVO:

Proporcionar conhecimento teórico-prático acerca das técnicas de produção e edição vídeo educacional, práticas de edição, de forma embasada e refletida para a criação e publicação de vídeos para a Internet.

ABORDAGEM:

Técnicas de produção de materiais audiovisuais; Diferentes procedimentos de edição de imagem e som; Conceitos estéticos de montagem; Prática de edição de imagem e som; Edição e publicação de vídeos na Internet por softwares especializados.



ASSISTA A VIDEOAULA



VAMOS EXERCITAR?

01

Que tal criar um canal no YouTube? Assim, poderá produzir e publicar vídeos nessa ou em outras plataformas. As orientações para produção e publicação do vídeo no YouTube estão dispostas abaixo:

- ✓ O vídeo deve ser gravado em local sem ruídos que prejudiquem a qualidade do áudio, e deverá ser apresentado em linguagem clara, correta e adequada ao conteúdo escolhido.
- ✓ O Vídeo poderá ter duração mínima 05 minutos e máxima de 10 minutos.
- ✓ Poderá utilizar os recursos didáticos disponíveis que desejar para sua aula.

COMO GRAVAR SEU VÍDEO?

- ✓ Você poderá gravar seu vídeo utilizando o seu celular ou computador com webcam.
- ✓ Ao posicionar o equipamento, deixe espaço suficiente entre você e a câmera, de modo que toda a sua postura possa ser vista na tela.
- ✓ Concluída a gravação, poderá realizar a edição do vídeo utilizando algum dos Apps ao lado.


COMO PUBLICAR SEU VÍDEO?

- ✓ Acesse o portal do YouTube ([youtube.com](https://www.youtube.com)).
- ✓ Faça seu login utilizando uma conta do Google, caso não possua será necessário criar.
- ✓ Após realização do login, clique no ícone “criar”, em seguida “enviar vídeo”. Em “selecionar arquivos” você localiza o vídeo em seu equipamento e avança.
- ✓ Crie um título e uma descrição para seu vídeo.
- ✓ Salve seu vídeo e obtenha o link disposto em tela ou nas opções do vídeo. Pronto!

SUGESTÕES DE LEITURA

 **Guia para produção de vídeos com celular**
DIAS (2020)

 **Pequeno Manual Audiovisual para Professores**
Cozinha de Filmes (2020)

 **Como editar vídeos com software aberto e gratuito**
MILANEZ (2021)

SITES E APLICATIVOS

 **[SITE] Canva - Design gráfico online**
canva.com

 **[SOFTWARE] Open Shot Video Editor**
openshot.org/download

 **[SITE] Clipchamp - Editor de vídeo online**
clipchamp.com/pt-br/video-editor

 **[APP] InShot - Editor de Vídeo e Foto**
 Disponível na App Store  Disponível na Google Play

 **[APP] KineMaster Video Editor**
 Disponível na App Store  Disponível na Google Play

 **[APP] Google Play Games**
 Disponível na Google Play



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



PPGELS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ENSINO, LINGUAGEM E SOCIEDADE

www.ppgels.uneb.br



“Seja a mudança que você quer ver no mundo.”

Mahatma Gandhi