

Lista dos projetos enquadrados no Edital 46/2020 com resumos das propostas

Título	Coordenador	Resumo
<p>Prática de zoologia de invertebrados em processo de ensino e aprendizagem : ampliando espaços formativos em contexto remoto</p>	<p>Marcos Magalhães de Souza</p>	<p>Atualmente no Brasil, o processo de ensino e aprendizagem se encontra dentro da modalidade de Educação a Distância (EaD), devido a pandemia do coronavírus, que ocasionou o fechamento das instituições de ensino, afetando assim a realização de aulas práticas. Por esse fator, o presente projeto apresenta a importância de desenvolver aulas práticas em contexto remoto, utilizando como metodologia a produção de videoaula em laboratório e em campo, contribuindo como cenário ideal para mediar as práticas assíncronas, usando amostras de animais invertebrados como material de reforço complementar dos conteúdos de Zoologia de invertebrados. O desenvolvimento das videoaulas beneficiará na formação de novos ecossistemas de aprendizagem, ampliará as oportunidades para os alunos conciliarem os conhecimentos teóricos com as práticas remotas, como ferramenta fundamental para auxiliar e intensificar os conteúdos estudados. Espera-se que as aulas práticas em videoaula, no contexto remoto, consigam atingir minimamente as dificuldades de cada estudante ao assisti-las, contribuindo assim para melhor assimilação da teoria com a vivência prática. Partindo dessa metodologia, é esperado que os alunos consigam distinguir as importantes características morfológicas e fisiológicas que diferenciam o filo, classe e ordem dos animais estudados, assim como a etologia que se associa a ecologia dos ecossistemas dos invertebrados.</p>
<p>sisProva - Sistema para criação de provas baseado em bancos de questões</p>	<p>Luciana Faria</p>	<p>Com a pandemia provocada pela COVID-19 e as medidas adotadas pelos órgãos governamentais, entre eles, o Ministério da Educação, as instituições de ensino se depararam com um grande desafio: como levar a educação presencial para dentro da casa dos estudantes. Inicialmente, as Tecnologias de Informação e Comunicação</p>

		<p>tornaram-se meios essenciais para a condução do processo ensino/aprendizagem.</p> <p>Ferramentas como Google Sala de Aula, Meeting, Jamboard, WhatsApp, entre outras abriram um leque de oportunidades para que alunos e professores pudessem interagir e, dessa forma, dar continuidade ao processo de ensino. Porém, essas ferramentas não abordam todas as demandas pedagógicas que o ensino presencial possui, sendo uma delas, o processo de avaliação, que no Google Sala de Aula é realizado por meio de formulários de pesquisa. Apesar de permitirem um processo avaliativo, este não utiliza de um banco de questões e nem possui como recurso a opção de definição de prazos com duração para o início e fim do preenchimento após acessá-lo. Dessa forma, o objetivo deste projeto é a criação de um ambiente para realização de provas on-line baseado em banco de questões com a possibilidade de definição de prazos para o início/fim da avaliação. Além de oportunizar aos estudantes bolsistas aplicarem de forma prática os conhecimentos adquiridos em sala de aula.</p>
<p>Práticas Alternativas Aplicadas ao Ensino de Geologia</p>	<p>Marcio Luiz da Silva</p>	<p>A disciplina de geologia como ciência natural do sistema terra desempenha papel essencial para entendimento da complexidade do meio ambiente. Neste contexto, o entendimento da geologia permite a formação de cidadãos conscientes sobre a necessidade de preservação dos recursos naturais e promoção da sustentabilidade ambiental. Com o desafio de desenvolver a educação científica em estudos de geologia torna-se importante a compreensão integrada de conceitos permitindo o desenvolvimento de atividades em sua totalidade. Assim, através do ensino-aprendizagem que busca integrar conhecimentos teóricos, as atividades práticas são ferramentas fundamentais para esse processo, principalmente no momento atual, que tem inviabilizado o uso de tecnologias, de forma presencial, para a melhor qualidade de ensino. O objetivo deste projeto visa a apresentar</p>

		<p>metodologias alternativas para o ensino de conteúdos teóricos e práticos na Disciplina de Geologia do Curso de Bacharelado em Engenharia Ambiental. A metodologia consistirá em</p> <p>experimentos práticos combinadas com conteúdo teórico-prático em ambiente virtual (síncrono), envolvendo a modelagem geológica e geomorfométrica, estudos de reconstruções de placas tectônicas, experimentos sobre dinâmica sedimentar e projeção estereográfica. Espera-se, como resultados, estimular o aprendizado e propor caminhos alternativos no ensino da disciplina de Geologia, minimizando impactos durante o processo de aprendizagem em ambiente síncrono.</p>
<p>Apoio para execução de atividades práticas em contexto remoto nas áreas de cartografia, SIG e sensoriament o remoto</p>	<p>Camila Souza dos Anjos Lacerda</p>	<p>Diante do cenário atual vivenciado, o perfil tradicional dos discentes e docentes tem enfrentado grandes mudanças, fazendo com que esses últimos busquem incessantemente estratégias de ensino visando atratividade e inovação para a disseminação do conhecimento. O desafio é reinventar a escola, diante do ensino remoto, de modo que continue a ser um espaço relevante de aprendizagem e cumpra seu papel de formar estudantes éticos e responsáveis na sociedade em que estão inseridos. Nesse contexto, as plataformas digitais tem sido a principal ferramenta utilizada para sanar maior parte destas dificuldades. A preocupação principal do docente é abordar todos os conteúdos relevantes, de modo que os alunos participem de forma ativa na construção do conhecimento, cumprindo todo o conteúdo programático. Diante das exigentes transformações atuais, esse projeto propõe, paralelamente com uso de tecnologias digitais, desenvolver tutoriais em formato de vídeos educacionais e documentos de texto para atender os discentes e a comunidade externa interessada em Sensoriamento Remoto, Cartografia Digital e Sistemas de Informações Geográficas (SIG). Ao final do projeto, espera-se produzir um site para disponibilização dos materiais didáticos</p>

		produzidos durante o projeto.
Apoio para execução de atividades práticas em contexto remoto na área de fotogrametria	Débora Paula Simões	<p>Diante do cenário atual vivenciado, o perfil tradicional dos discentes e docentes tem enfrentado mudanças radicais, os quais tem buscado incessantemente estratégias de ensino visando atratividade e inovação para a disseminação do conhecimento. O desafio é reinventar a escola como um espaço relevante de aprendizagem para que cumpra seu</p> <p>papel de formar estudantes com ética e responsabilidade na sociedade em que estão inseridos. Para isto, as plataformas digitais tem sido a principal ferramenta utilizada para sanar maior parte destas dificuldades. Diante das exigentes transformações atuais, este projeto propõe apoiar a execução de atividades práticas em contexto remoto com o uso de tecnologias educacionais a fim de desenvolver tutoriais em formato de vídeos e materiais de apoio, visando atender estudantes da área de Fotogrametria. A finalidade principal do projeto é o oferecimento de conteúdos relevantes e atrativos para que os alunos participem</p> <p>de forma ativa e alcancem todo o conteúdo programático das disciplinas. O propósito é oferecer ao aluno um conteúdo versátil com um leque de conhecimento e, como resultado, espera-se produzir um site para disponibilização dos materiais didáticos produzidos durante o projeto.</p>
Matemática simples e sem complicação	Marcus Vinicius Gomes de Lima	<p>Em tempos de pandemia e com as atividades escolares acontecendo através do ensino remoto, a dinâmica da escola mudou e com ela vieram as dificuldades diversas de ensino-aprendizagem. Por esse motivo, este projeto tem o objetivo de promover ações que visem o estímulo e o reforço na disciplina de matemática do 1o ano do ensino médio. Para isso, pretende-se abordar os conteúdos de forma interativa, com espaços para discussão de ideias e alcance dos alunos com maiores dificuldades de aprendizagem. O projeto utilizará como ferramentas, produzidas pelo monitor, a elaboração de vídeos curtos de, no máximo, cinco minutos, com</p>

		<p>resolução de questões, dicas e sugestões de leituras de forma atrativa. Além disso, está prevista a elaboração de um banco de questões para exercitar os conhecimentos adquiridos e a simulação interativa em softwares educativos para visualização gráfica destes exercícios. Também estão previstos dois encontros semanais (monitorias) a fim de atender às dúvidas que surgirem. Espera-se como resultado a consolidação dos conteúdos, a promoção de um ambiente de interação, exploração, investigação e reflexão crítica em relação à matemática.</p>
--	--	--