

III Colóquio Luso-Brasileiro de Educação a Distância e Elearning
Lisboa, 6 e 7 de Dezembro de 2013

PROJETOS DE VÍDEOS INTERATIVOS NO ENSINO SUPERIOR

Multimédia semântico e aprendizagem

António Maneira⁽¹⁾ & João Correia de Freitas ⁽²⁾

ac-maneira@campus.fct.unl.pt & jcf@fct.unl.pt

(1) PROGRAMA DOUTORAL EM MEDIA DIGITAIS NA FCSH-UNL

(2) FCT-UNL

UT Austin | Portugal
INTERNATIONAL COLLABORATORY FOR EMERGING TECHNOLOGIES, CoLAB



Nesta apresentação:

- O problema de investigação
- Que abordagem à procura de solução?
 - Novas práticas educativas
 - Novos formatos hipermédia
 - Internet e redes sociais
 - “Design-Based Research” (DBR)
- Resultados preliminares

O problema de investigação

- fraca literacia digital
- práticas e modelos atuais no ensino superior frequentemente não refletem as novas exigências

quadro e
"Power Points"

Ferramentas Web 2.0,
dispositivos móveis,
software interativo,
jogos, animação 3D,
vídeo, redes sociais,...

Novas Práticas Educativas

- Desenvolvimento de projeto “Problem-Based Learning” (PBL):
 - Maior centralidade do aluno
 - Colaboração e cooperação entre alunos
 - Professor como orientador e consultor
 - Exploração de conteúdos e aplicações
 - Reflexão, design e conceção
 - Partilha e discussão

Novos formatos hipermédia

- Utilização e edição de vídeo
- Utilização e criação de bases de dados
- Criação de rede de conceitos
- Criação de hipermédia semântico:
 - Exploração de formas narrativas
 - Exploração de relações semânticas



KORSAKOW
Home of the SNU

Internet e redes sociais

- Exploração de conteúdos de forma aberta
- Apropriação de materiais
- Produção de conteúdos digitais
- Aprendizagem em rede
- Partilha e discussão online
- Partilha de autoria com os diversos públicos

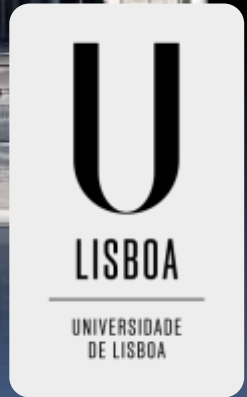


“Design-Based Research” (DBR)

- Focado em problemas reais e situações concretas
- Orientado para a definição de princípios de design de instrução
- Desenvolvido de forma iterativa e envolvendo os vários participantes
- Métodos qualitativos e quantitativos
 - Observação participante
 - Inquérito (entrevistas, questionários, grupos de foco)

Onde?

- University of Texas at Austin
- Universidade de Lisboa



Radio Television and Film
Department (RTF)



Faculdade de Belas-Artes
(FBAUL)



Participantes:

Turma da disciplina de
*“Interactive Digital
Storytelling”*



Turma da disciplina de
*Metodologia Projectual
Multimédia
e Projecto Multimédia I*



Exploração de ferramentas



— Multimedia_Metodologia+Projecto

WPA de Multimédia + PPT | Cátedra de MIA e de Património | FGAUL, 2011/12

Início **Calendário** Eventos Info Programa Projecto Referências



o no
has de
o para

Para esta fase de petição dos projectos desenvolvidos em grupo, aqui ficam as indicações dos tópicos que vão constar na página online dos projectos de Multimedia_Metodologia+Projecto 2011/12.

A entrega dos dados deverá ser feita por cada um dos grupos através da petição no blog da disciplina, com as seguintes elementos e sequência:

1. Título do projecto e nomes dos membros da equipa de trabalho
2. Uma imagem principal, que será a imagem representativa do projecto (nome do projecto_principal.jpg ou png)

Partilha

ALUNOS





Respectivo - entre 100 e

ther

de 2011

Um exemplo de projeto:

ZIBA
MAR COM VIDA



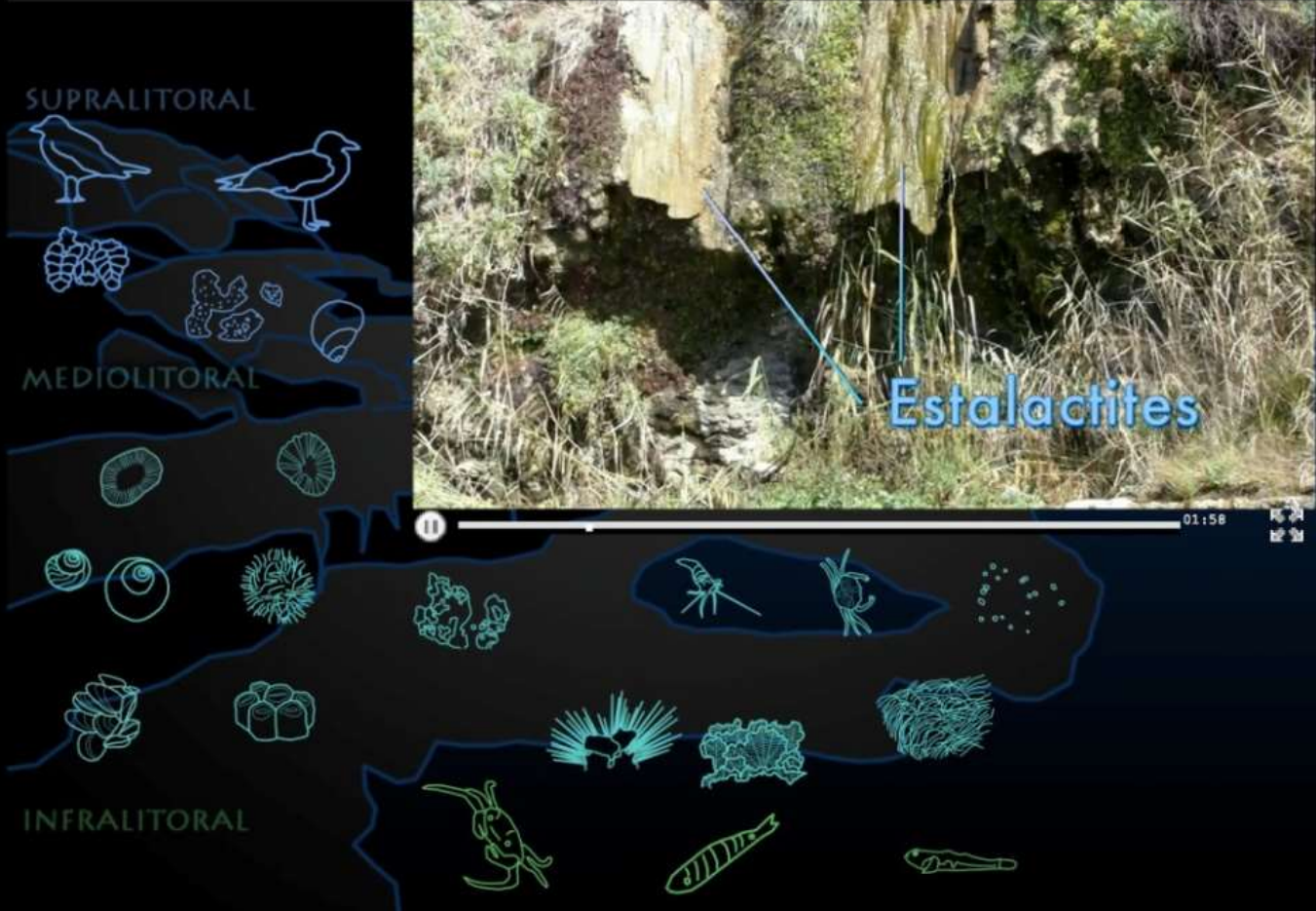
SUPRALITORAL

MEDIOLITORAL

INFRALITORAL

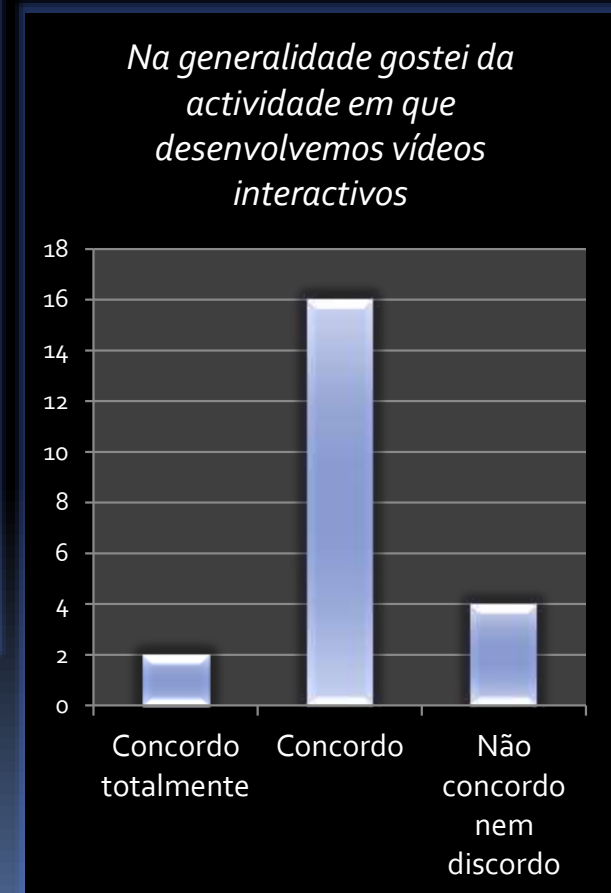
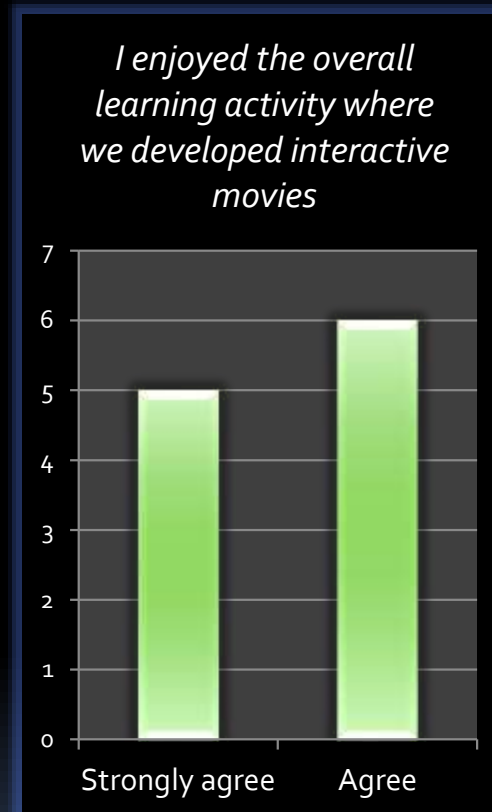
Estalactites

01:58



Resultados preliminares

- Motivação
- Atitudes
 - Cooperacção
 - Reflexão
- Competências
 - Exploração
 - Discussão
 - Edição multilinear
 - Networking





Conclusão

- Modelo foi bem-sucedido na:
 - Exploração da Internet
 - Utilização da Internet para comunicação
 - Conceção de hipermédia semântico como auxiliar cognitivo
- Modelo aparentemente aplicável e adaptável a outros contextos e diferentes objetivos

Obrigado



Mais informações:
Digital Media in Education
Research in new media learning environments
amdigitalmedia.wordpress.com