**DESENVOLVIMENTO REA - ATIVIDADE PRÁTICA**

**Material de consulta:** https://tinyurl.com/y6aq9woe

http://arcaz.dainf.ct.utfpr.edu.br/rea/items/show/1369

**Tempo de aplicação:** 4 horas (somando 15 min de intervalo)

**Outros materiais necessários:**

* Livros didáticos;
* Livros para referência visual (livros ilustrados, livros temáticos, livros técnicos, infográficos entre outros);
* Folhas de papel A4;
* Lápis coloridos e canetas hidrográficas;

**Enunciado:** Em uma determinada escola, um professor de Química do primeiro ano do ensino médio percebeu que quando abordava em inorgânica o conceito de ácidos e bases, os estudantes ficavam confusos e não conseguiam compreender nem aplicar tal conceito, mesmo que fossem trabalhados inúmeros exemplos. Ao comentar tal problema com outro professor, este o indicou um amigo que produzia Recursos Educacionais Abertos, trabalhava com design instrucional e poderia auxiliá-lo a desenvolver um material que pudesse sanar essa sua questão conceitual.

Encontrou-se com este profissional que o fez uma série de perguntas e, a partir destas, escreveu o seguinte Briefing:

**Quadro 1**

|  |
| --- |
| **Características gerais do REA** |
| **Objetivo Geral** | Desenvolver um infográfico (texto + imagens) que auxilie os estudantes a compreender o conceito de ácidos e bases. |
| **Público Alvo** | Estudantes do primeiro ano de um colégio público de Curitiba (13 meninos e 15 meninas). O colégio se situa próximo a uma comunidade e os discentes são de baixa renda. Poucos estudantes estão fora da faixa etária ideal para o primeiro ano (15 anos). O colégio possui biblioteca,mas não possui laboratório de informática, nem laboratório de ciências e nem libera internet aos alunos. Todos os estudantes da sala possuem smartphones mas só alguns possuem internet móvel (3G). |
| **Disciplina** | Química |
| **Conceitos abordados** | Conceito de ácidos e bases em inorgânica e nomenclatura utilizada.  |

No papel do designer instrucional auxilie o professor de Química a desenvolver um material didático que seja uma ferramenta eficaz no ensino do conceito de mol. Para tal utilize as questões a seguir e o quadro que as sucedem para nortear seu trabalho.

1. Estude os conceitos abordados em livros didáticos e na internet (dica: veja como os autores trabalham o tema e as metáforas visuais), analise referências visuais que possam ser interessantes para seu trabalho. **(tempo estimado de 20 minutos)**
2. Conceitue um material didático para procurar solucionar o problema educacional. **(tempo estimado de 7 minutos)**
3. Realize um Brainstorm para gerar ideias quanto a aparência estética do material a se propor. **(duas rodadas de 3 minutos)**
4. Discuta as ideias geradas e a partir delas produza 2 rascunhos diferentes, em papel, baseado nas ideias geradas no Brainstorm. **(tempo estimado 25 min)**
5. Escolha um dos rascunhos, faça observações que ache pertinente para o entendimento do material por terceiros, anexe o Quadro 3 aos documentos e então realize a validação deste com outros colegas de sala. Para a validação deve-se considerar os seguintes pontos: **(tempo estimado 3 min)**
	1. O material está entendível?
	2. O material está de acordo com a faixa etária do público alvo?
	3. O conceito do material está de acordo com o Briefing?
	4. O material possui uma boa proposta estética?
	5. O material pode ser útil ao processo de ensino-aprendizagem?

Se algum aspecto do produto necessitar de alterações este deve ser feito em outro rascunho. Se achar necessário este novo rascunho pode passar novamente por validação, mas o ideal é que seja pela mesma pessoa.

1. Escolha uma licença Creative Commons, dentre as abaixo, para o produto.**(tempo estimado 5 min)**

**Quadro 2**

|  |  |
| --- | --- |
| **Símbolo** | **Descrição** |
|  | **Atribuição (BY)** |
|  | **Atribuição + CompartilhaIgual (BY-SA)** |
|  | **Atribuição + NãoComercial (BY-NC)** |
|  | **Atribuição + SemDerivações (BY-ND)** |
|  | **Atribuição + NãoComercial + CompartilhaIgual (BY-NC-SA)** |
|  | **Atribuição + NãoComercial + SemDerivações (BY-NC-ND)** |

1. A partir do momento que o material foi validado, desenvolva o produto educacional no software de sua escolha. **(tempo estimado 2 horas e 20 min)**
2. **(PARA DISCUSSÃO**) Tendo em vista a realidade social dos alunos e as condições as quais ocorrem os processos de ensino-aprendizagem no colégio, imagine alternativas para a inserção do seu material didático na prática pedagógica do professor (o material seria utilizado em atividades? como seria a atividade? o que se espera que o aluno realize em seguida?) **(tempo estimado 15 min)**

**Quadro 3**

|  |
| --- |
| **Dados do desenvolvimento do REA** |
| **Desenvolvedor(es)** |  |
| **Nome do REA** |  |
| **Conceituação** |  |
| **Licença** |  |