

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



PROF. SILVIO RUTZ - ENSINO DE FÍSICA - DEFIS - UEPG

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **MÉTODOS DE APRESENTAÇÃO**

- É a transformação de uma informação em uma mensagem simples e concisa;
- É um meio de veiculação do conhecimento;
- É facilitada pelo uso dos recursos audiovisuais.

- **OBJETIVO:**

- Instruções para a preparação eficaz dos recursos audiovisuais mais comumente utilizados .

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **Imagem** – É algo comum à exposição **lexvisual** (texto ilustrado) e à **audiovisual** (inclui sons e ruídos, bem como a narração do orador).
- **Multimídia** — Qualquer combinação de texto, figuras, sons, animação e vídeo transmitida pelo computador.
- **Slide** — Qualquer material visual que seja apresentado, incluindo as apresentações de computador, slides de 35mm e transparências.

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM CLASSIFICAÇÃO DE EDGAR DALE



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

CLASSIFICAÇÃO BRASILEIRA DOS **RECURSOS AUDIOVISUAIS**

Materiais ou veículos visuais

**Quadro-de-giz
Flanelógrafo
Imanógrafo
Quadros
Cartazes
Gravuras
Modelos
Museus
Espécimes
Diafilmes
Filmes**

**Fotografias
Álbum Seriado
Mural didático
Exposição
Gráficos
Diagramas
Mapas
Objetos
Diapositivos
Transparências**

CLASSIFICAÇÃO BRASILEIRA DOS **RECURSOS AUDIOVISUAIS**

Materiais ou veículos auditivos

**Rádios
Discos
Fitas magnéticas**

CLASSIFICAÇÃO BRASILEIRA DOS **RECURSOS AUDIOVISUAIS**

Materiais ou veículos audiovisuais

Diapositivos e diafilmes com som
Cinema sonoro
Televisão
Videocassete
Computador multimídia

RECURSOS AUDIOVISUAIS

- **CONCEITO**

- É todo e qualquer recurso utilizado no contexto de um procedimento de ensino visando estimular o aluno e objetivando o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem.
- São componentes do ambiente de aprendizagem que dão origem à estimulação do aluno.

AUDIOVISUAIS (GRAUS COMPLEXIDADE) Tim Hindle

BAIXA COMPLEXIDADE



MÉDIA COMPLEXIDADE



ALTA COMPLEXIDADE



AUDIOVISUAIS (GRAUS COMPLEXIDADE) Tim Hindle

BAIXA COMPLEXIDADE



MÉDIA COMPLEXIDADE



ALTA COMPLEXIDADE



AUDIOVISUAIS

(GRAUS COMPLEXIDADE)

Tim Hindle

BAIXA COMPLEXIDADE

Folheto

Quadro

Flip-Chart

AUDIOVISUAIS

(GRAUS COMPLEXIDADE)

Tim Hindle

MÉDIA COMPLEXIDADE

Projektor de Transparência

Projektor de Slide

Sistema de Áudio

AUDIOVISUAIS

(GRAUS COMPLEXIDADE)

Tim Hindle

ALTA COMPLEXIDADE

Vídeo

Multimídia

Gráficos de Computador

INSTRUÇÕES PARA O PREPARO DE RECURSOS AUDIOVISUAIS



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **HISTÓRICO**

- **Pré-história**

- **Pedra lascada - primeiro instrumento de comunicação e apresentação de informações.**
- **Pintura rupestre (17000 a.C.)**

- **Alfabeto sumeriano (4000 a.C.)**

- **Papel (105)**

- **Tipo móvel (1476)**

- **Quadro de giz (1700)**

- **Fotografia (1822)**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **HISTÓRICO**

- Telefone (1876)
- Projetor de filme (1887)
- Televisão (1926)
- Projetor de transparências (1944)
- Videotape (1956)
- Projetor de slide (1961)
- Computador (1980)
- Dvd (1990)
- Projetor multimídia (1990)
- Internet (1990)

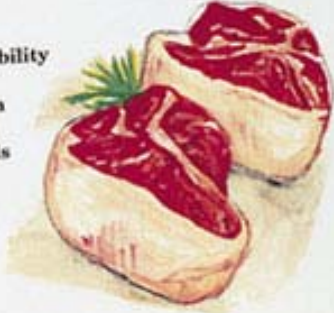


RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Eat Less Fat

Most people consume about 40-50 percent of their total calorie intake in fats, but a more acceptable level for healthy eating is 30 percent.

FAT:

- Delays colon emptying
- Aids weight gain
- Increases cholesterol
- Increases risk of high blood pressure
- Increases heart attacks
- Increases risk of cancers
- Increases bowel irritability
- Increases constipation
- Increases hemorrhoids
- Increases hernias



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **CARTAZ E SLIDE**

- **Caracteriza-se por apresentar, através de ilustrações textos reduzidos e cores uma mensagem clara e direta;**
- **As ilustrações assemelham-se ao slogan (exprime em uma frase a idéia Central do que se quer transmitir)**
- **Deve ser motivador, instrutivo e divulgador**
- **Deve ser simples – eliminar tudo que é supérfluo e que possa desviar a atenção do observador**

- **CONTEÚDO EFICAZ – REGRAS**
 - Mantenha-o simples
 - Use desenhos ou gráficos
 - Deixe bastante espaço entre os itens pra facilitar a visualização
 - Use fontes grandes
 - Os desenhos devem ser claros e ter sentido
 - Mantenha sempre a mesma aparência (mesma cor de fundo, tipo de fonte, etc...)

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **SOBRE O USO**

- **Coloque o mínimo de informação possível**
- **O conteúdo deve estar relacionado ao tema**
- **Considere formas alternativas de apresentar gráficos**
- **Não faça cópias xerocadas de livros ou relatórios**
- **Use ilustrações produzidas com estilo consistente em toda a apresentação**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **SOBRE O USO**

- Oferecer uma representação visual de seus pensamentos (gravuras, gráficos, modelos, cronogramas, tabelas)
- Use figuras para transmitir uma idéia
- Consiste de um título e um corpo
 - **Título** – normalmente escrito em fontes grandes e descreve sucintamente o que será apresentado
 - **Corpo** – reservado para o material que se quer apresentar. É possível combinar desenhos, diagramas e palavras

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **RETROPROJETOR**
 - Recurso de apoio à comunicação do pensamento
 - **INSTRUÇÕES GERAIS:**
 - Seu uso deve ser planejado
 - Posicioná-lo em lugar estratégico, para não atrapalhar a visão do público
 - Cuidar para que todos os slides tenham a mesma aparência
 - Evitar cópias de livros e sua leitura
 - Valer-se de folha de papel para cobrir o material que não quer mostrar

- **RETROPROJETOR – VANTAGENS**
 - Possibilidade de uso com sala iluminada
 - Adaptação a qualquer ambiente
 - Projeções coloridas
 - Facilidade de comunicação visual
 - Facilidade de transporte
 - Possibilidade de uso sem tela
 - Possibilidade de substituição imediata da lâmpada
 - Facilidade de ligas e desligar sem provocar distrações

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **RETROPROJETOR – DESVANTAGENS**
 - **Custo elevado**
 - **Dificuldade de substituição**
- **RETROPROJETOR – USO**
 - **Transparências comuns**
 - **Séries ordenadas de transparências**
 - **Transparências com máscaras ou com sobreposições**
 - **Projeções coloridas**
 - **Projeções de experiências**

- **PRODUÇÃO DE TRANSPARÊNCIAS**

- **PLANEJAMENTO**

- **Escolha do assunto**
 - **Consulta a textos básicos**
 - **Escolha de desenhos e ilustrações**
 - **Seleção de cores e tamanhos de letras**
 - **Programação da seqüência com esboço das transparências**

- **PRODUÇÃO DE TRANSPARÊNCIAS**
 - **CONFECÇÃO POR PROCESSOS**
 - **Serigráficos**
 - **Fotográficos**
 - **Desenhos diretamente sobre a transparência**
 - **Processo eletrônico (impressores laser ou jato de tinta)**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **O QUADRO DE ESREVER**

- **NORMAS DIDÁTICAS**

- **Legibilidade: tamanho de letras ± 5 cm, com forma clara e simples, espaçamento adequado de letras e palavras**
 - **Correção gramatical na escrita**
 - **Ordem: separar o quadro para dados essenciais e secundários**
 - **Proporcionar uma visão perfeita do conteúdo**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **O QUADRO DE ESREVER**

- **NORMAS DIDÁTICAS**

- **Limpeza: antes, durante e ao término apagar os dados secundários da exposição**
 - **Titulo da exposição deve ser escrito no início**
 - **Seu uso é sincrônico ao desenvolvimento da exposição**
 - **No início da exposição pode-se lançar os dados ou itens essenciais, deixando espaço para os dados secundários**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



- **ILUSTRAÇÕES**

- **Funcionam como comprovação ou concretização da exposição:**

- **Cópias de documentos**
- **Fotografias, gravuras, desenhos, pinturas**
- **Gráficos estatísticos**
- **Mapas, plantas, maquetes**
- **Objetos reais, espécimes de objetos**
- **As melhores ilustrações afetam os sentidos (tato, olfato, paladar, visão)**

- **SIMULAÇÕES**
 - Execução ou manipulação dinâmica de modelos que representam a realidade e mostram seus elementos constitutivos e o relacionamento entre estes
 - As mais comuns são:
 - Homem - máquina
 - Homem – computador
 - Homem - modelo

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **SIMULAÇÕES**

- **SIMULAÇÃO HOMEM – MÁQUINA**

- São arquétipos de máquinas que simulam o mecanismo e o movimento de máquinas reais
- Ex: cabine de avião para treinamento de pilotos

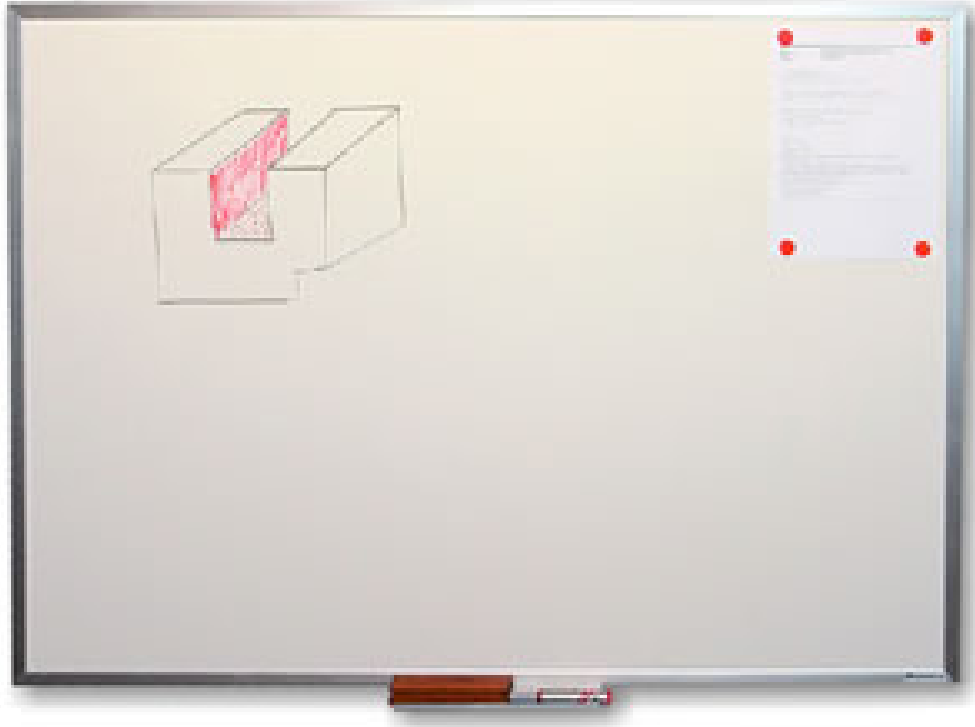
- **SIMULAÇÃO HOMEM – COMPUTADOR**

- Simulação de dados e eventos nas mais diversas áreas
- Ex: programas para simulação de eventos físicos tais como o Modellus e o Physics Crocodile

- **SIMULAÇÃO HOMEM – MODELO**

- Uso de pessoas para simular situações em treinamentos

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **QUADRO BRANCO E FLIP CHART**
 - Empregado para exposições a pequenos grupos
 - **ORIENTAÇÕES PARA USO**
 - Evitar falar enquanto estiver escrevendo
 - Faça os comentários longos olhando para os ouvintes
 - Evite escrever por muito tempo para não perder o interesse da platéia
 - Alterne momentos de escrever e falar

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **QUADRO BRANCO E FLIP CHART**

- **ORIENTAÇÕES PARA USO**

- **Posicione-se sempre que puder ao lado do quadro quando estiver escrevendo para que os ouvintes possam acompanhá-lo**
- **Escreva frases curtas que sirvam para reforçar, esclarecer e ordenar a mensagem**
- **Planeje com antecedência o que pretende escrever**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **QUADRO BRANCO E FLIP CHART**

- **ORIENTAÇÕES PARA USO**

- **Faça traços firmes e letras com tamanho suficiente para que todos possam ler**
 - **Nervosismo – utilize letras de imprensa (Maiúsculas) pois permitem maior firmeza da mão**
 - **Cuidado para utilizar pincel apropriado, caso contrário o quadro não poderá ser apagado**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **USO DE COMPUTADORES – MULTIMÍDIA**
 - Prepare sua apresentação em powerpoint ou equivalente (evite usar o pdf)
 - Se não domina o programa peça ajuda ou pague para produzir a apresentação
 - Preparar a apresentação com antecedência
 - Verificar a compatibilidade de sistemas
 - Colocar o projetor e a tela em posição que facilite a visualização da platéia e não prejudique sua movimentação

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **USO DE COMPUTADORES – MULTIMÍDIA**
 - Se possível prepare uma pessoa para auxiliá-lo na projeção da apresentação (ensaiar a apresentação). Não sendo possível cuidar pessoalmente
 - Posicione-se no lugar mais iluminado que encontrar, para que todos possam enxergá-lo
 - É interessante, de vez em quando, retirar o visual e acender as luzes para tornar a apresentação mais movimentada e mudar o foco de atenção

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **USO DE COMPUTADORES – MULTIMÍDIA**
 - Se fizer uma apresentação depois de outro palestrante certifique-se de que ele não deixou rastros e outros detalhes que poderão desviar a atenção
 - Não deixe que apaguem todas as luzes
 - Se ficar muito tempo sem usar o visual acender as luzes
 - Numa apresentação a peça mais importante é o orador, ele jamais deverá ser ofuscado por um recurso audiovisual

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **BONS MOTIVOS PARA USAR UM VISUAL**
 - Fazer comparações numéricas
 - Apresentar dados estatísticos
 - Destacar informações essenciais
 - Expor dados técnicos ou científicos
 - Ampliar a retenção de informações dos ouvintes durante a fala
 - Possibilitar a visualização de objetos

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **DEZ REGRAS PARA PRODUZIR UM BOM VISUAL**

1. **Coloque um título**
2. **Faça legendas**
3. **Escreva com letras legíveis**
4. **Limite a quantidade de tamanho das letras**
5. **Componha frases curtas**
6. **Use poucas linhas**
7. **Use cores**
8. **Use apenas uma idéia em cada visual**
9. **Utilize apenas uma ilustração em cada visual**
10. **Retire tudo o que prejudicar a compreensão da mensagem**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **PRINCÍPIOS QUE FACILITAM A UTILIZAÇÃO DE VISUAIS**
 - **Gestos nervosos e movimentos desajeitados podem arruinar uma apresentação**
 - **Sorrisos e expressões faciais transmitem segurança**
 - **Comunicação visual – procurar olhar para a platéia**
 - **Postura e movimento**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **PRINCÍPIOS QUE FACILITAM A UTILIZAÇÃO DE VISUAIS**
 - **Uso da voz – ao usar um vídeo não sobrepor nem descrever o que a platéia assistirá, a menos que seja necessário**
 - **Palavras e não palavras – hums, ers, e hus somente escapam dos lábios de apresentadores nervosos nos espaços entre os elementos de mídia ou quando um lapso inesperado acontece – aceite a pausa**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- **TREINANDO A APRESENTAÇÃO**
 - Não ensaie demais; não menos que três vezes e não mais do que seis vezes é recomendável
 - Não faça alterações de última hora sem uma cópia de reserva completa e disponível
 - Nunca perca a compostura: “nunca deixe perceber que você está transpirando”

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- **SÉRGIO BIAGI GREGÓRIO. Recurso audiovisuais.**
In:<http://ceismael.com.br/oratoria039.htm>. Consultado em 26 de março de 2007
- **REINALDO POLITO. Recursos audiovisuais nas boas apresentações . Revista vencer no. 28 In:**
<http://www.polito.com.br/artigos/vencer/vencer.asp?txt=28>
- **ROBERTO CABRAL DE MELLO ALVES. Recursos audivisuais.**
in: <http://www.inf.ufrgs.br/~cabral/Recursos.Audiovisuais.ppt>
- **CLÓDIA MARIA GODOY TURRA ET AL. Planejamento de Ensino e Avaliação. 11ª. Ed. Porto Alegre, SAGRA, 1986, 307p.**

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

RECURSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM