



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2023

DIGITE AQUI A ÁREA CIENTÍFICA DO PROJETO
FEMIC JÚNIOR, JOVEM OU MAIS
(deixe aqui somente a sua modalidade FEMIC)

DIGITE AQUI A ÁREA CIENTÍFICA DO PROJETO
FEMIC JÚNIOR, JOVEM OU MAIS
(deixe aqui somente a sua modalidade FEMIC)

Alcione Alves Ferreira Fraga

Mariana Oliveira Vieira do Santos

Maria Esperança de Paula

FACULDADE DE EDUCAÇÃO - UEMG

Belo Horizonte - Minas Gerais - BRASIL



Criação de Comunidades de Aprendizagens e
práticas em **Mundos Sintéticos**



Apresentação



Este projeto de extensão tem como proposta apresentar o percurso acerca do tema “A criação de comunidades e práticas relacionadas ao mundo sintético”, desenvolvido durante a pesquisa e estudos com teor científico, visando a prática educacional. Diante do exposto, define-se mundo sintético, como a condição onde o sujeito utiliza dos ambientes virtuais tridimensionais, como a utilização de jogos e simulações auxiliando no aprendizado e na convivência social.

Objetivos



Este projeto de extensão tem como objetivo apresentar o advento da tecnologia inserido na sociedade, visto que segue seu percurso abrangendo todos os setores, entre eles a Educação, sabendo da importância das ferramentas tecnológicas na aprendizagem, como também de critérios para sua utilização, e a necessidade da pesquisa no entendimento de como contribui no aprendizado.

Metodologia



Para alcançar um acesso ético e eficaz às informações recorrentes em divulgações de novas ferramentas e garantir que as tecnologias digitais contribuam de forma positiva na formação do sujeito, é fundamental adotar metodologias e abordagens adequadas.

- Alfabetização Digital e Mídia: Promova a alfabetização digital e de mídia desde cedo. Isso envolve ensinar os alunos a avaliar criticamente informações, discernir entre fontes confiáveis e não confiáveis e compreender os princípios éticos de compartilhamento de informações online.

- Integração com diversos programas de Ensino, principalmente o Programa Residência Pedagógica.
- Formação de Professores da Educação Básica.
- Compartilhamento de informações e integração com outras unidades da Universidade do Estado de Minas Gerais.
- Criação do blog: <https://mundosinteticos.blogspot.com/>
- Publicação de Artigos

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



A realidade ampliada tem despertado o interesse dos estudantes em vários contextos auxiliando na mediação do ensino aprendizagem.

Os jogos interativos são bem recebidos pelos educandos sendo cada vez mais utilizados pelos docentes, pois este contexto está presente na realidade da prática pedagógica, proporcionando:

- **Domínio de algoritmos:** compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.
- **Uso de linguagens de programação:** usar linguagens de programação para solucionar problemas. Domínio de algoritmos: compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.
- **Visualização e análise de dados:** interpretar e representar dados de diversas maneiras, inclusive em textos, sons, imagens e números.

Criatividade e inovação



O uso das mídias digitais dentro do âmbito educacional, no contexto da criatividade e inovação cresceu ao longo dos anos, promovendo:

Formação de Professores: Forneça formação contínua para professores e educadores, capacitando-os a utilizar as tecnologias de forma eficaz e ética em sala de aula. Os educadores devem estar atualizados com as últimas tendências tecnológicas.

Integração de Tecnologia na Educação: Integre as tecnologias digitais de forma significativa no currículo. Garanta que o uso de ferramentas tecnológicas seja direcionado para promover a aprendizagem significativa, em vez de simplesmente substituir métodos tradicionais.

Promoção da Ética Digital: Ensine princípios de ética digital, incluindo questões como o uso responsável da tecnologia, respeito à privacidade, combate ao cyberbullying e à desinformação.

Ferramentas de Controle Parental: Eduque pais e responsáveis sobre o uso de ferramentas de controle

Criatividade e inovação



parental para garantir um ambiente digital seguro para crianças e adolescentes.

Desenvolvimento de Habilidades de Pesquisa: Ensine habilidades de pesquisa eficazes para ajudar os alunos a encontrar informações confiáveis e relevantes na vastidão da internet.

Avaliação Contínua: Estabeleça um processo contínuo de avaliação das ferramentas digitais utilizadas na educação. Isso envolve monitorar o impacto no aprendizado e ajustar as estratégias conforme necessário.

Colaboração e Interatividade: Incentive a colaboração e interatividade entre os alunos por meio de tecnologias, como a criação de projetos colaborativos online e discussões em fóruns.

Considerações finais



Percebemos que o uso pedagógico dos recursos tecnológicos na educação ainda é um grande desafio no processo de ensino aprendizagem. Os cursos de licenciatura apresentam dificuldades em discutir sobre os laboratórios de práticas de aprendizagem como ferramenta ou suporte, metodológico para a aprendizagem, considerando as interfaces propostas pelo tema.

Portanto, para que o recurso midiático e digital funcione de forma assertiva é fundamental a satisfação dos usuários para transformar essa ferramenta em um recurso pedagógico, eficiente e qualitativo.

- Faculdade de Educação – UEMG
- Escola Estadual Pandiá Calógeras



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica

De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2023

Realização



Associação Mineira de
Pesquisa e Iniciação Científica



Apoiadores

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico

BIO
CRBio - 04