



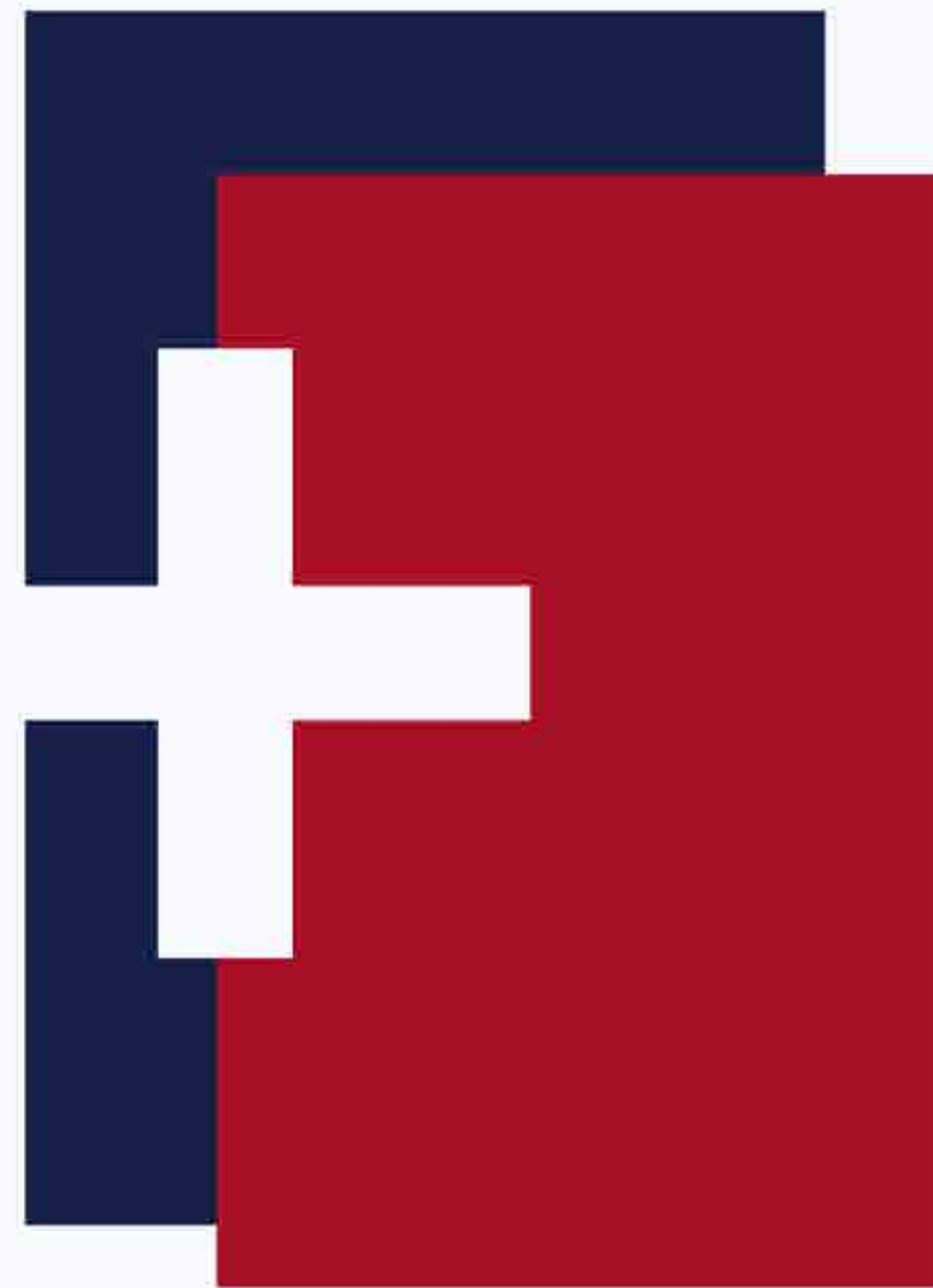
LETRAMENTO DIGITAL

L

D

Curso

Especialização em Letramento Digital



Ambientação em letramento digital

Pós-Graduação Lato Sensu em letramento digital

Prof. Msc. Almir Junior

Universidade do Estado do Amazonas

Apresentação

Formação

- **Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico – IFAM (2017)**
- **Especialização em Informática na Educação – IFAM (2009) e Metodologia do Ensino Superior – Universidade Nilton Lins (2012)**
- **Graduação em Licenciatura em Informática – UEA (2008)**



Atuação

- Professor efetivo do Núcleo de Computação (NUCOMP) da Universidade do Estado do Amazonas – UEA;
- Atuando principalmente no curso de Licenciatura em Computação;
- Coordenador do Curso de Licenciatura em Computação;
- Professor orientador do Grupo de Estudos em Robótica na Educação – GERE



Como estará organizada a disciplina?

Módulo 1 – Aspectos teóricos do L. D. (Dia: 15/09/18)

- Aula 1 – Fundamentos do Letramento Digital;
- Aula 2 – Tecnologia, Sociedade e Educação;
- 10 horas/aula

Módulo 2 – Fundamentos da EAD (Dia: 22/09/18)

- **Aula 3 – EAD: História, política e legislação;**
- **Aula 4 – Ambientes Virtuais de Aprendizagem;**
- **10 horas/aula**

Módulo 3 – Tecnologias aplicadas a educação (Dia: 29/09/18)

- Aula 5 – Fundamentos do M-learning;
- Aula 6 – Perfis na EAD;
- 10 horas/aula
- **C.H. 30**

Quantas avaliações teremos na disciplina?

Módulo 1

- Duas atividades:
- Produção textual (0,0 a 5,0 pontos cada uma)
- Total 10 pontos

Módulo 2

- Três Atividades:
- Questionário (0,0 a 5,0)
- Tarefa (0,0 a 1,0)
- Questionário (0,0 a 4,0)
- Total 10 pontos

Módulo 3

- Duas Atividades:
- Questionário (0,0 a 10,0)
- Teste final (0,0 a 10,0)
- Total 20 pontos

Média final

- Atividades (Módulo 1 + Módulo 2 + Módulo 3) / 4

Módulo I – Aula 1

Aspectos teóricos do letramento digital

Prof. Msc. Almir Junior

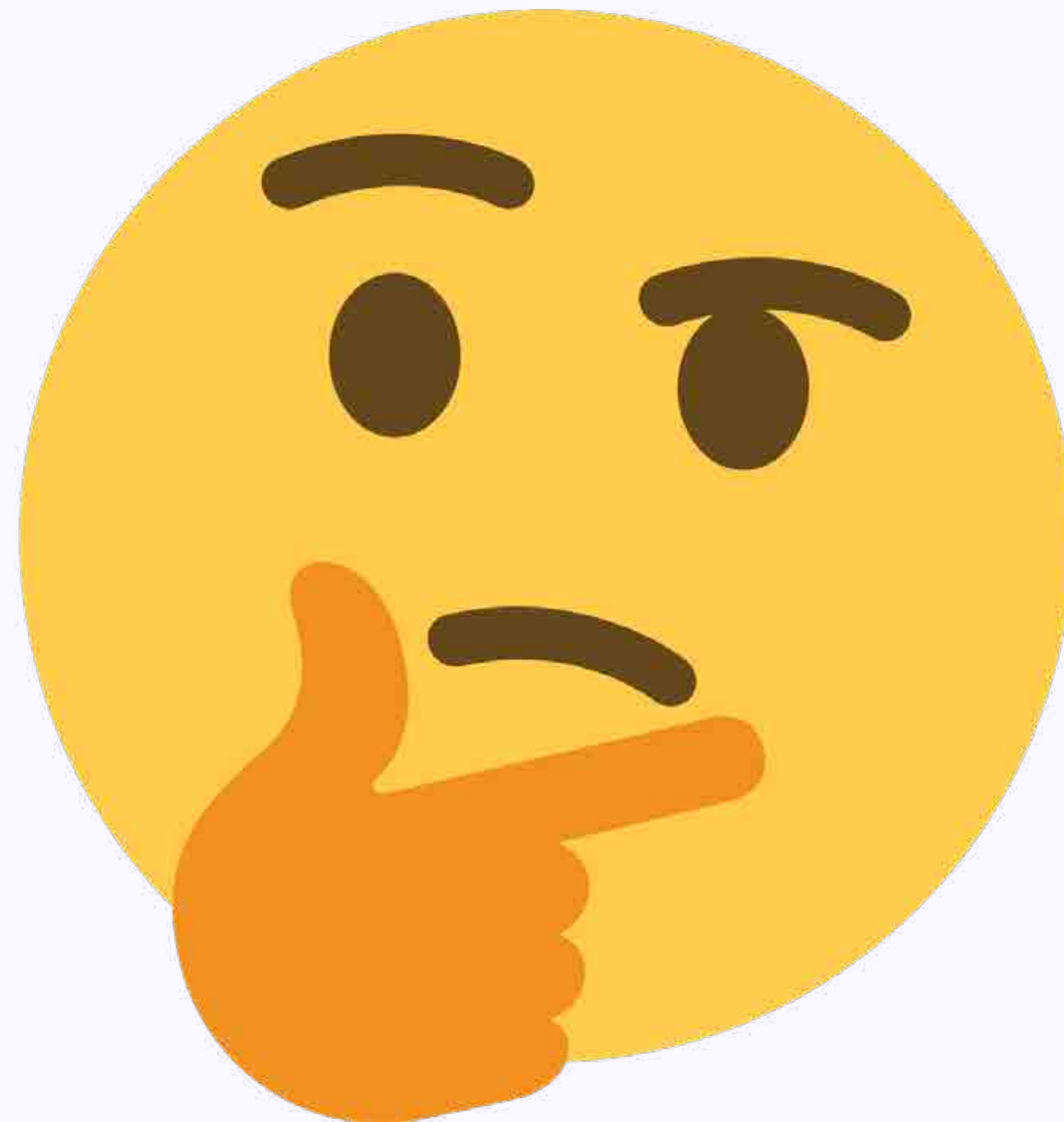
Universidade do Estado do Amazonas

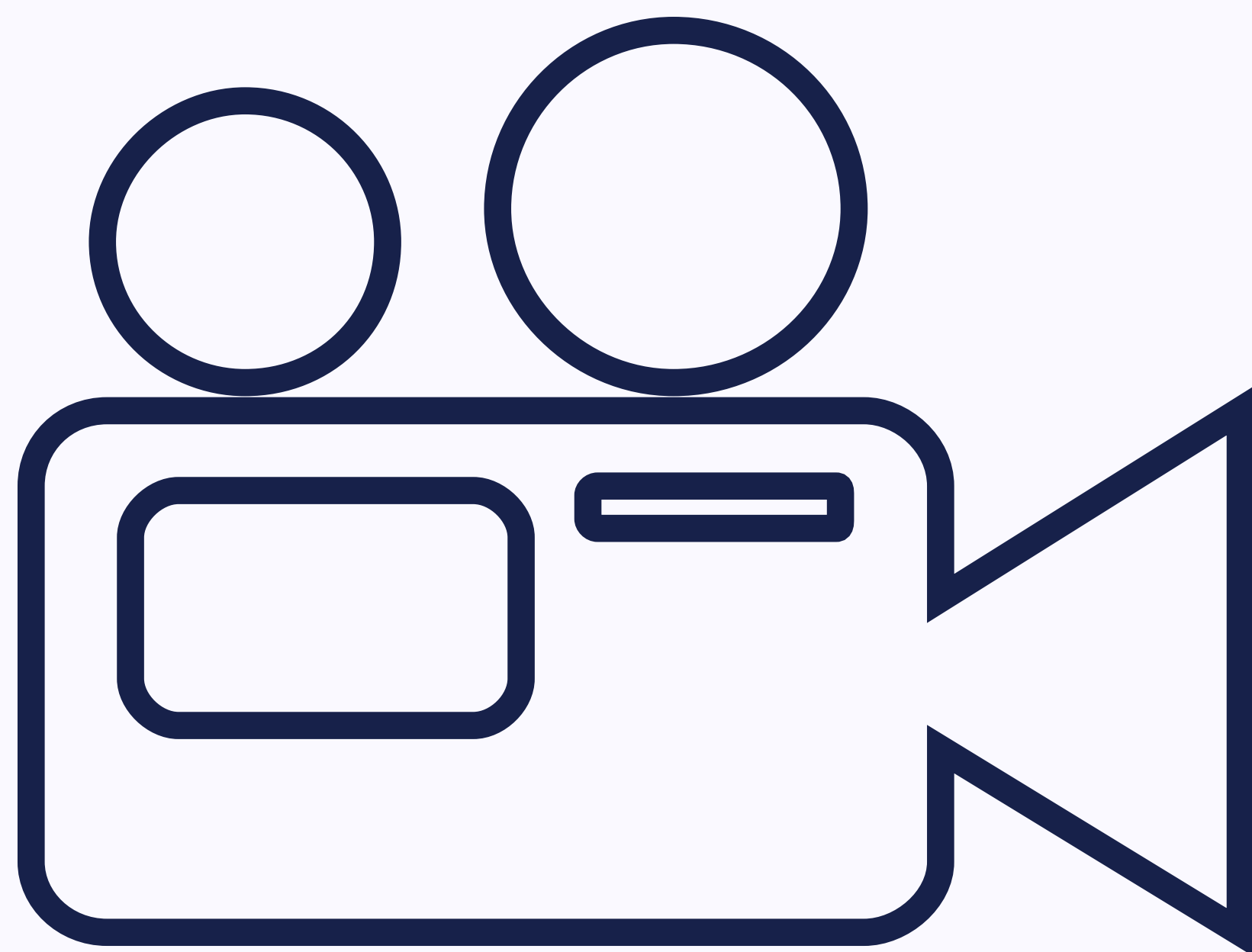
O que iremos ver na aula 1?

MÓDULO I – AULA 1 – Aspectos teóricos do L. D.

- 07:55 – 08:00 – Hino Nacional/Estadual, abertura, abre aula
- 08:00 – 09:40 – Aula
- 09:40 – 10:10 – DLI
- 10:10 – 10:20 – Intervalo
- 10:20 – 10:40 – Interatividade
- 10:40 – 10:50 – Comentários
- 10:50 – 12:00 – Aula
- 12:00 – 13:30 – Almoço

Mas afinal, o que é letramento?





O que é letramento?

E o que significa letramento digital?

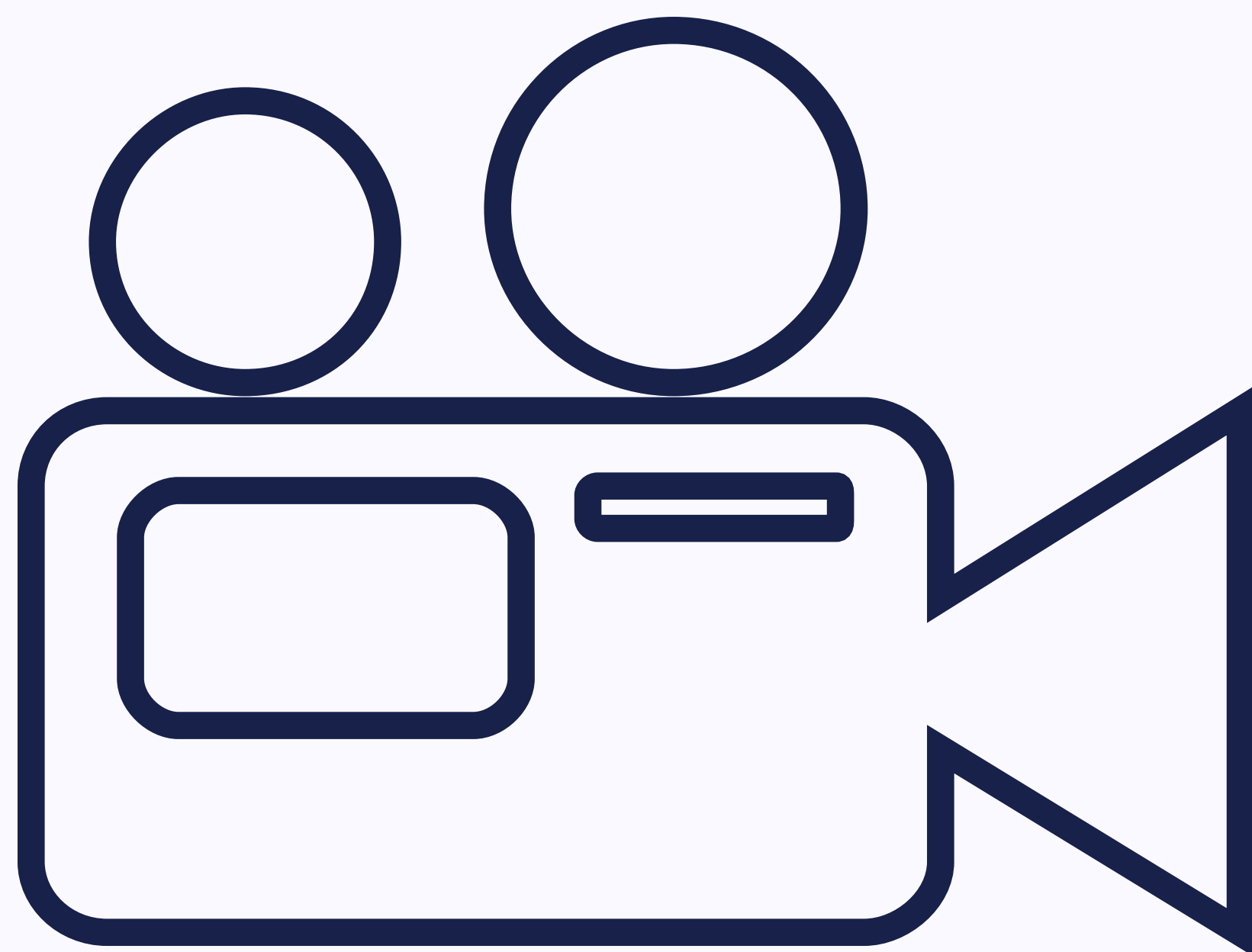
- Significa não apenas saber como utilizar as tecnologias digitais, mas entrar em contato com ela de maneira significativa, entendendo seus usos e possibilidades em nossa vida social.



E o que significa letramento digital?

- O conceito de letramento, ao ser incorporado à tecnologia digital, significa que, para além do domínio de “como” se utiliza essa tecnologia, é necessário se apropriar do “para quê” utilizar essa tecnologia.





O que é letramento?

Antes de mais nada, em que sociedade estamos vivendo?



Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento



Caixa eletrônico



Realidade Virtual



Relógios Inteligentes

Contextualizando

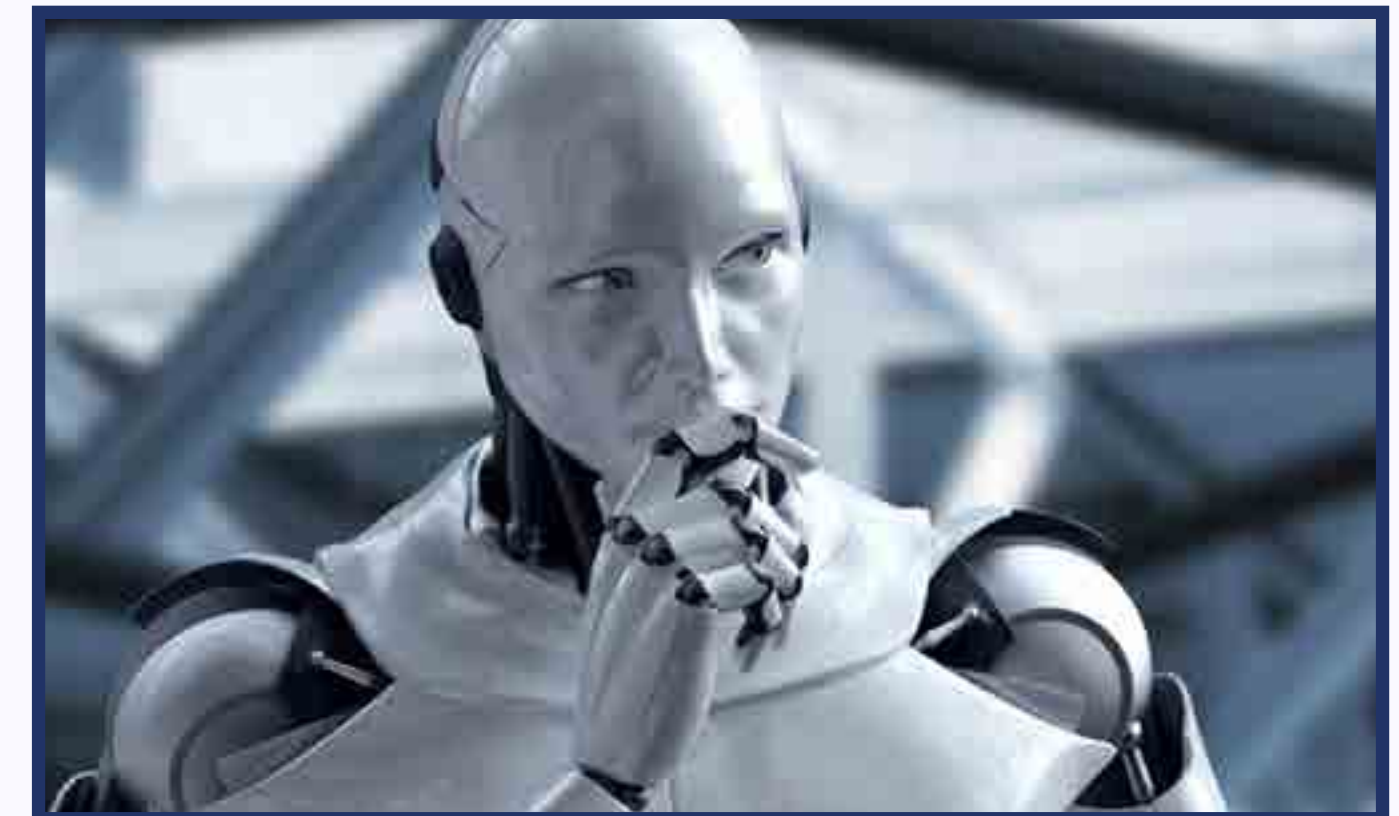
Sociedade da informação e do conhecimento



Telefonia Móvel



E-books



Inteligência Artificial

Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento



Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento



Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento



Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS

2ª VIA

CERTIDÃO DE NASCIMENTO

NOME
ORIENTINA PEREIRA DA SILVA
MATRÍCULA
098887 01 55 1933 1 00057 269 0000079 81

DATA DE NASCIMENTO (POR EXTENSO): DIA MÊS ANO
Treze de dezembro de mil novecentos e dezessete 13 12 1916

HORA DE NASCIMENTO: Nada consta

MUNICÍPIO DE NASCIMENTO E UF (UNIDADE DA FEDERAÇÃO): Ijuí, RS

MUNICÍPIO DE REGISTRO E UF: Ijuí, RS LOCAL DE NASCIMENTO: Domicílio SEXO: Feminino

FILIAÇÃO
ALFREDO PEREIRA DA SILVA e AMELIA PEREIRA DA SILVA, ambos agricultores, naturais deste Estado.

AVÓS
Avós paternos: ANTONIO PEREIRA DA SILVA e AGUIA PEREIRA DA SILVA e avós maternos: JOSÉ SILVANO PINHEIRO e VENCILIANA GOMES PINHEIRO

GÊMEOS
NÃO

DATA DO REGISTRO (POR EXTENSO): Vinte e cinco de janeiro de mil novecentos e trinta e três

NÚMERO DA CNH: *****

OBSERVAÇÕES E AVERBAÇÕES
Não constam anotações e averbações no registro.

Serviço de Registro Civil de Pessoas Naturais e Registros Especiais
CNS: 00 999-7
Milton Diemer - Oficial Registrador
Ijuí/RS - Rua 15 de Novembro, 694, Centro
Contato: (55)3332-0605
E-mail: 321

O conteúdo da certidão é verdadeiro. Dou fé.
Ijuí, 05 de janeiro de 2016

BEL FABRICIO EICHHOFF DIEMER
Registrador Substituto

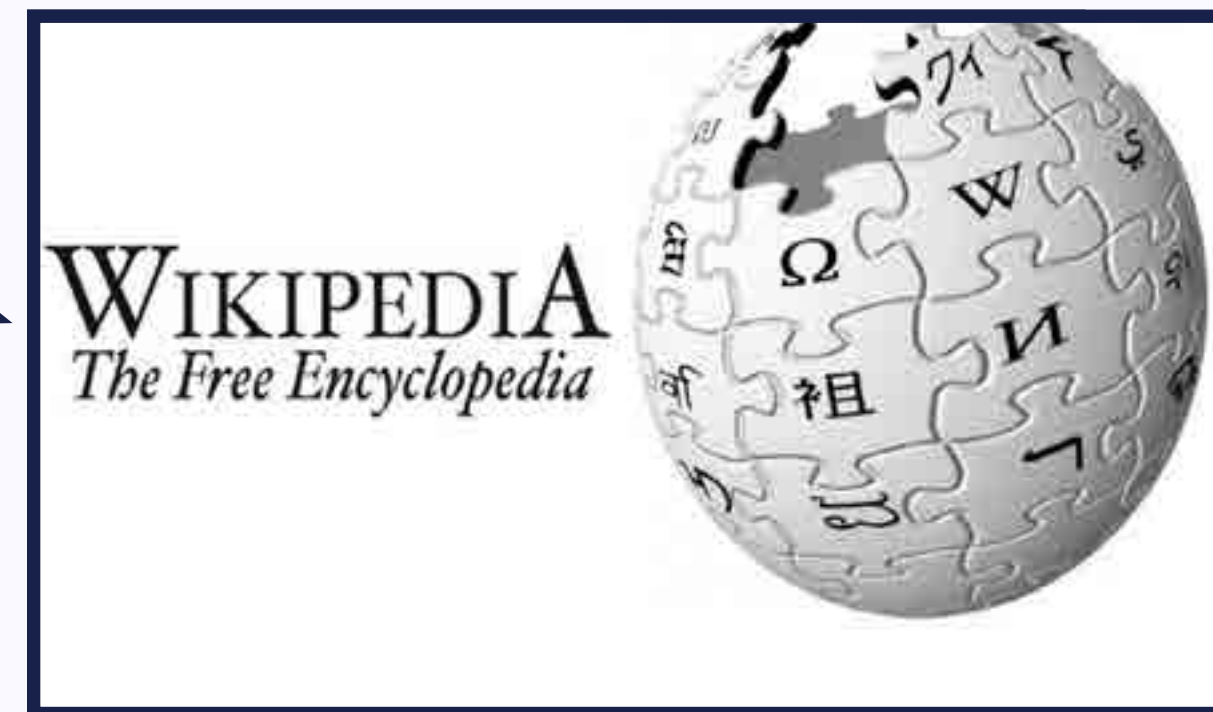
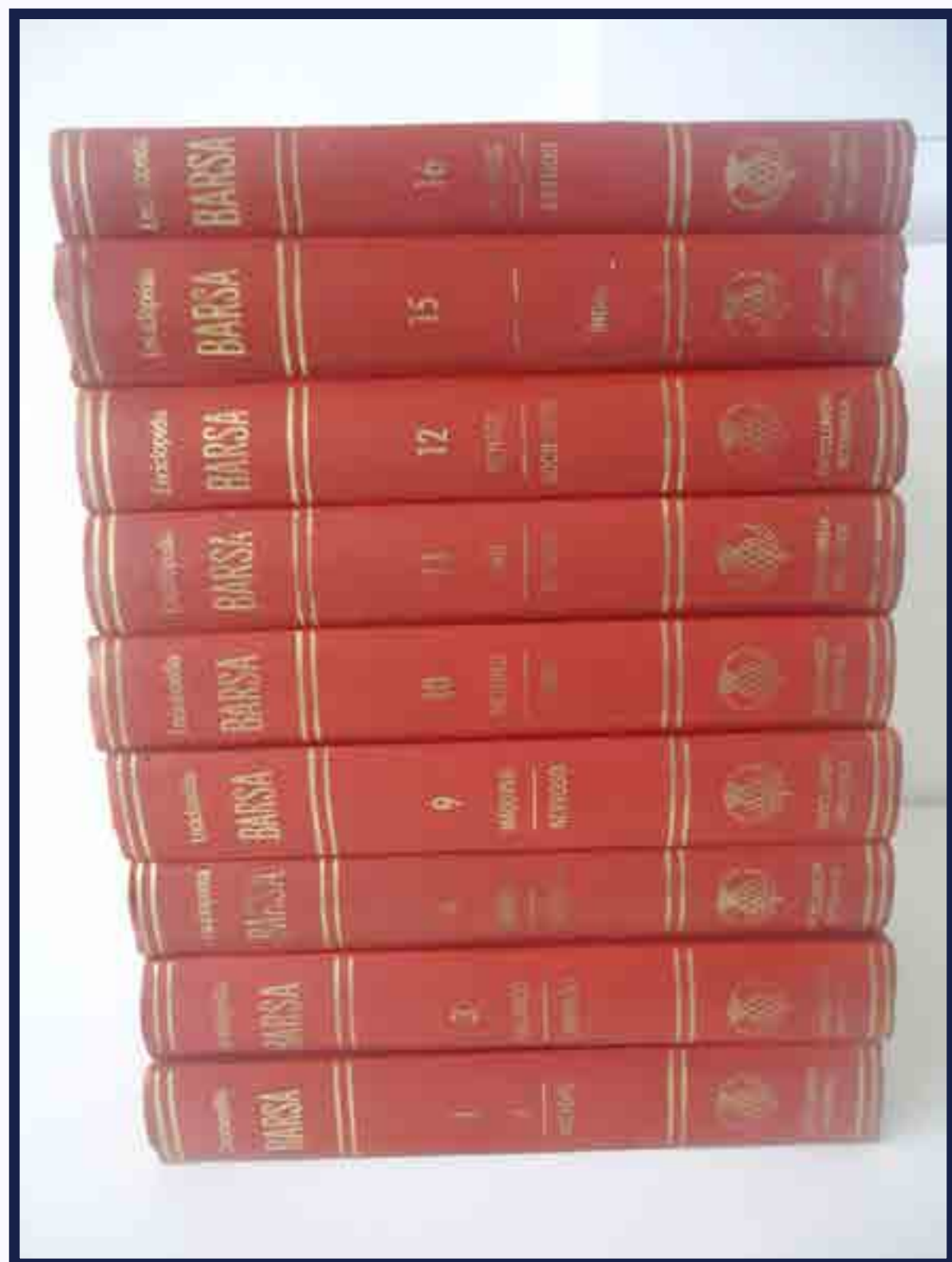
Emolumentos: Certidão: R\$ 23,00 (0262.03.0900010.66008 = R\$ 0,70)
Processamento eletrônico: R\$ 4,10 (0262.01.0600010.56279 = R\$ 5,40)
Total: R\$ 28,90

A validade das selas digitais poderá ser consultada no site do Tribunal de Justiça: www.tjrs.jus.br



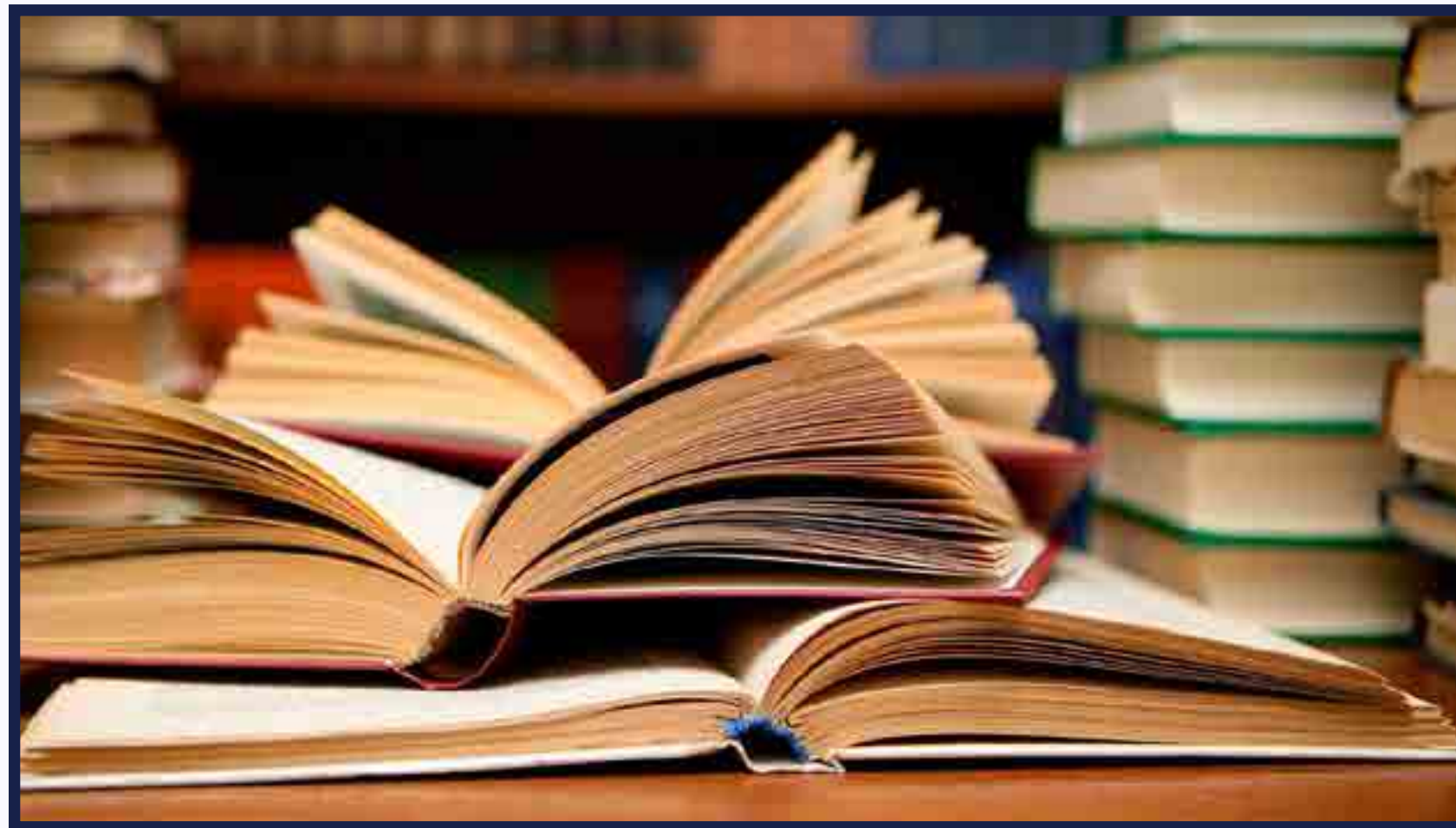
Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento



Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento



Contextualizando

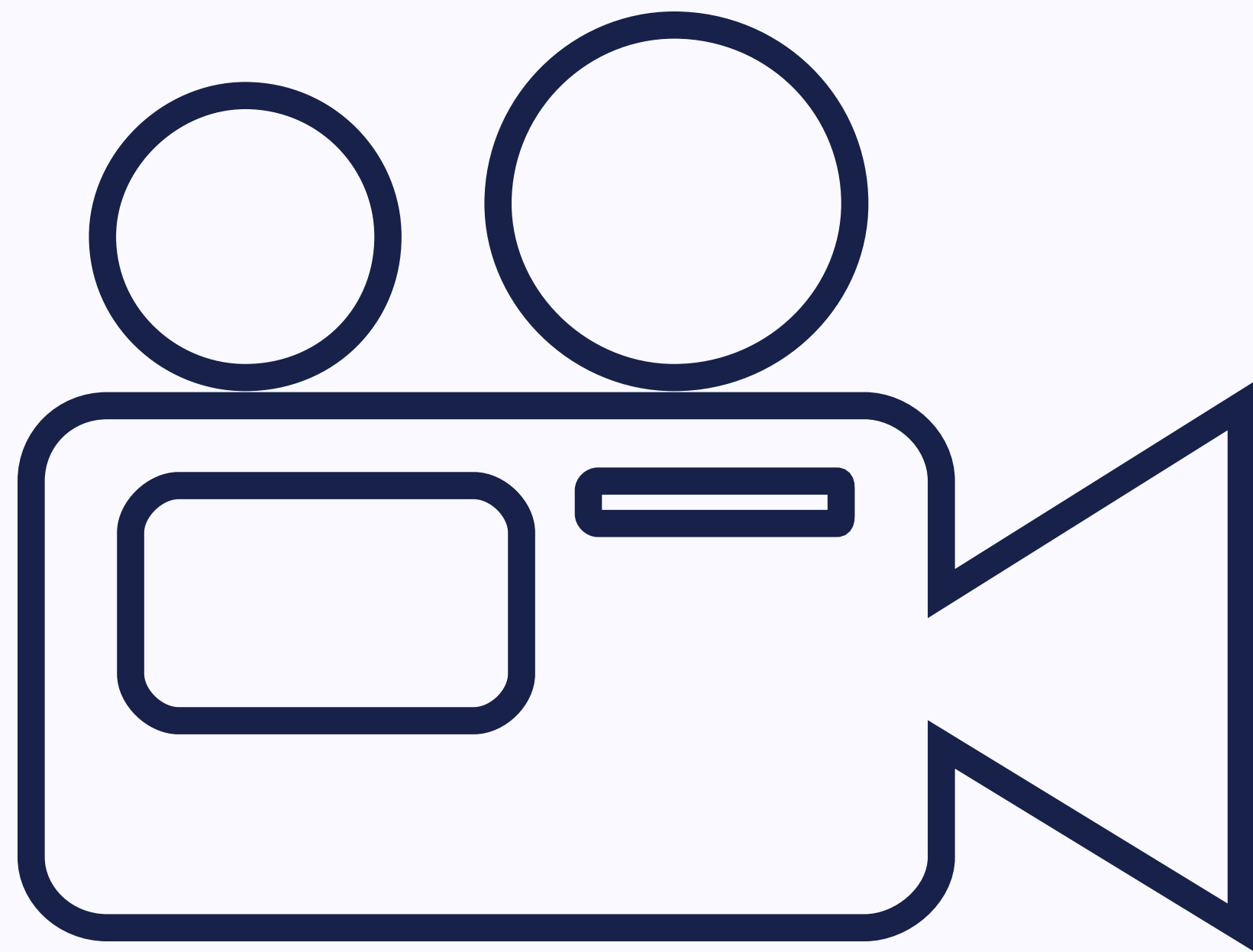
Sociedade da informação e do conhecimento



Contextualizando

Sociedade da informação e do conhecimento





Os efeitos da presença da tecnologia no cotidiano dos jovens

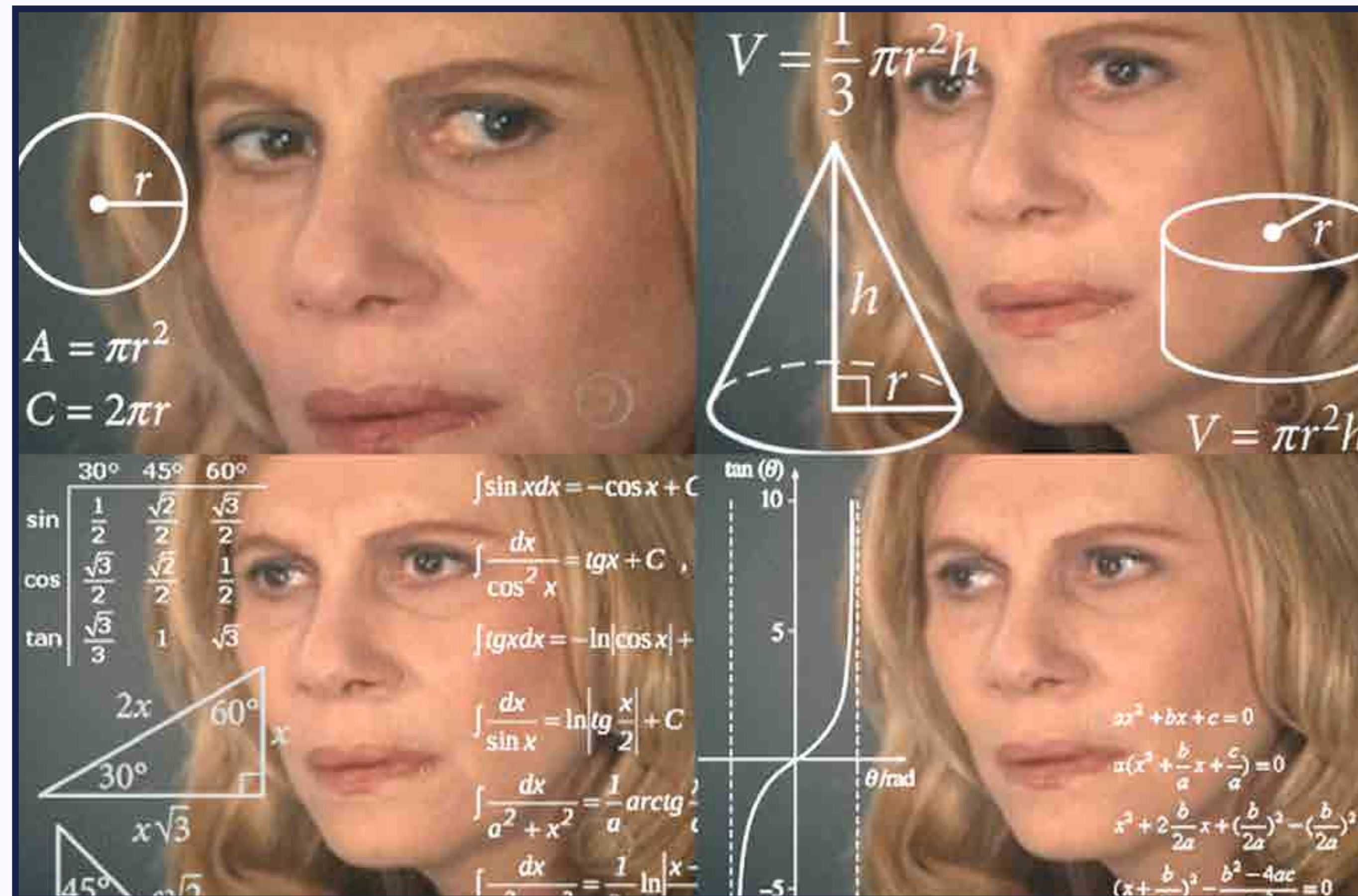
O que tudo isso representa?

CULTURA DIGITAL

- O conceito de cultura digital não está consolidado.
- Aproxima-se de outros como sociedade da informação, cibercultura, revolução digital, era digital.
- Cada um deles, utilizado por determinados autores, pensadores e ativistas, demarca esta época, quando as relações humanas são fortemente mediadas por tecnologias e comunicações digitais.



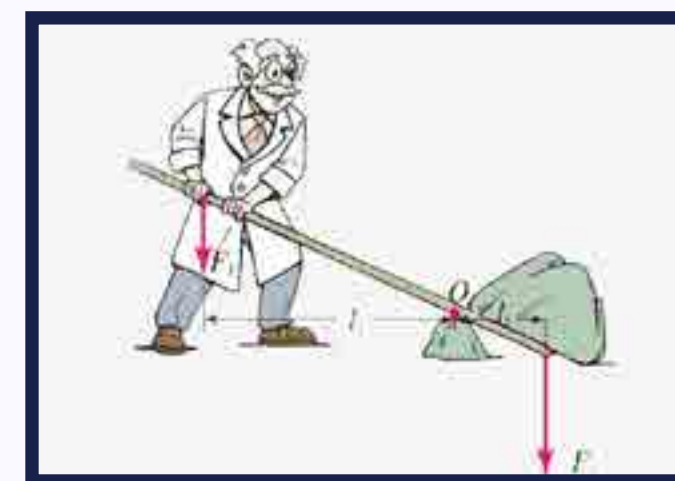
Qual a necessidade de tantas tecnologias?



O que é?



Tecnologia: para que e para quem?



1ª Etapa - Ampliação da força
(Enxada, Machado, etc.)



2ª Etapa - Substituição da força
física (Máquinas a vapor, etc.)



3ª Etapa - Ampliação da
capacidade intelectual
(Calculadoras, Computadores,
etc.)



4ª Etapa - Substituição
da capacidade intelectual
(Inteligência Artificial,
simuladores, etc.)

O papel da informática na sociedade atual

- Com o passar dos anos, as tecnologias passaram a desempenhar funções importantes na sociedade;
- A necessidade de processar rapidamente um grande volume de informações;
- A informática é a ciência do tratamento lógico e automático da informação.



Atividade 1 – Roteiro de Aprendizagem 01

Produção Textual

Descrição: Cada aluno deverá produzir um texto de no mínimo 20 linhas, destacando 3 aspectos importantes sobre o impacto das tecnologias na sociedade atual.

Avaliação: 0,0 a 5,0 pontos

Obs. Utilize o roteiro de aprendizagem 01 para obter uma descrição mais detalhada sobre a atividade.



História da informática

- Ábaco

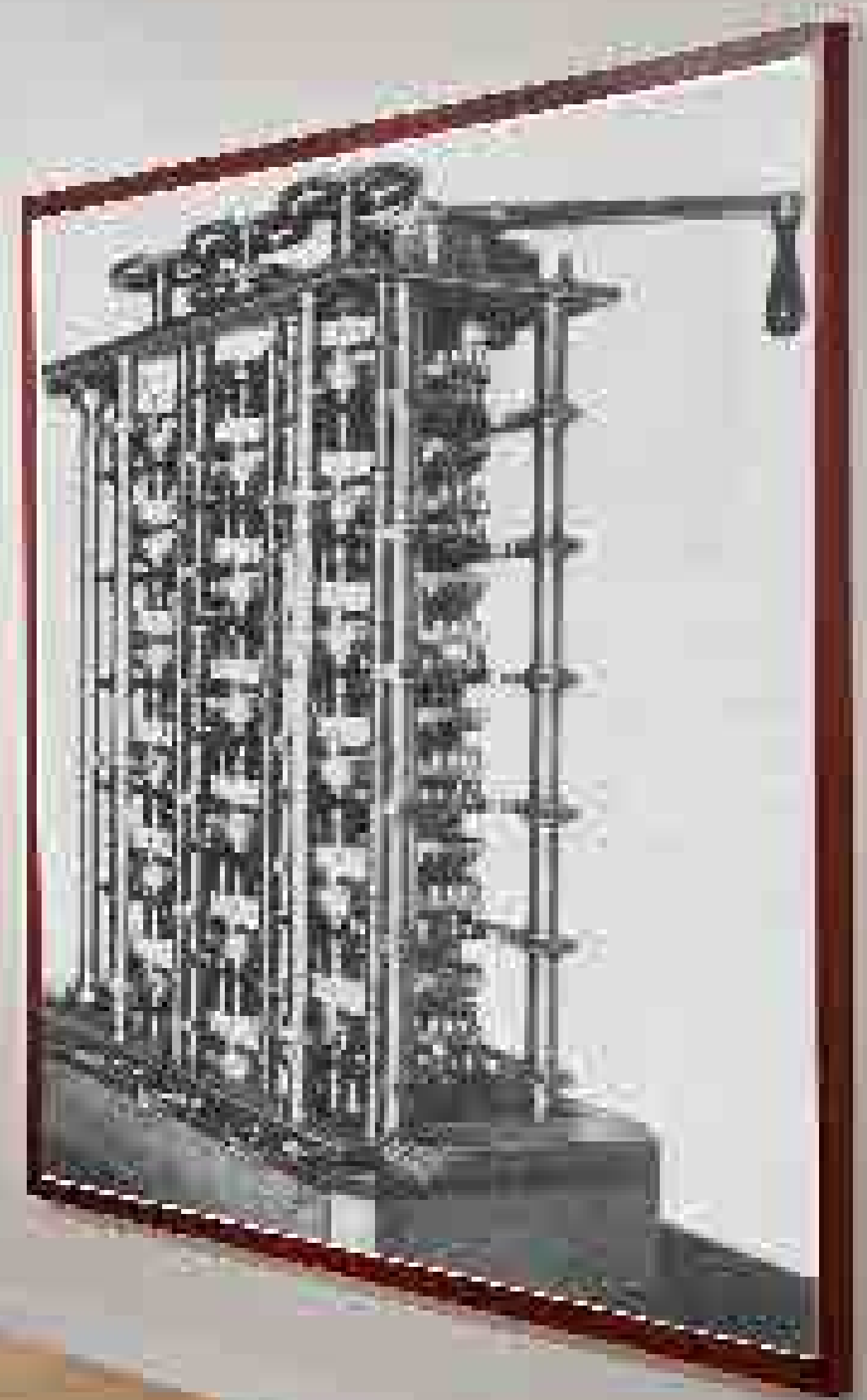
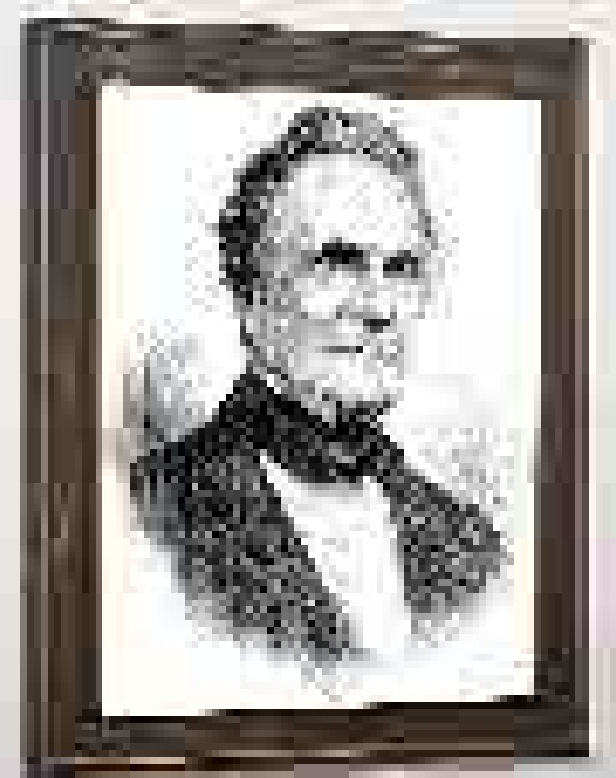
Instrumento para cálculos usado pelos chineses desde há cerca de 1000 a.C.



Contextualizando

História da informática

- Calculadora
- Na França do século XVII, o filósofo e matemático Blaise Pascal projeta uma calculadora que apenas somava e subtraía.
- Mais tarde o filósofo alemão, Gottfried Wilhelm Leibniz, incorpora as operações de multiplicar e dividir à máquina.



Contextualizando

História da informática

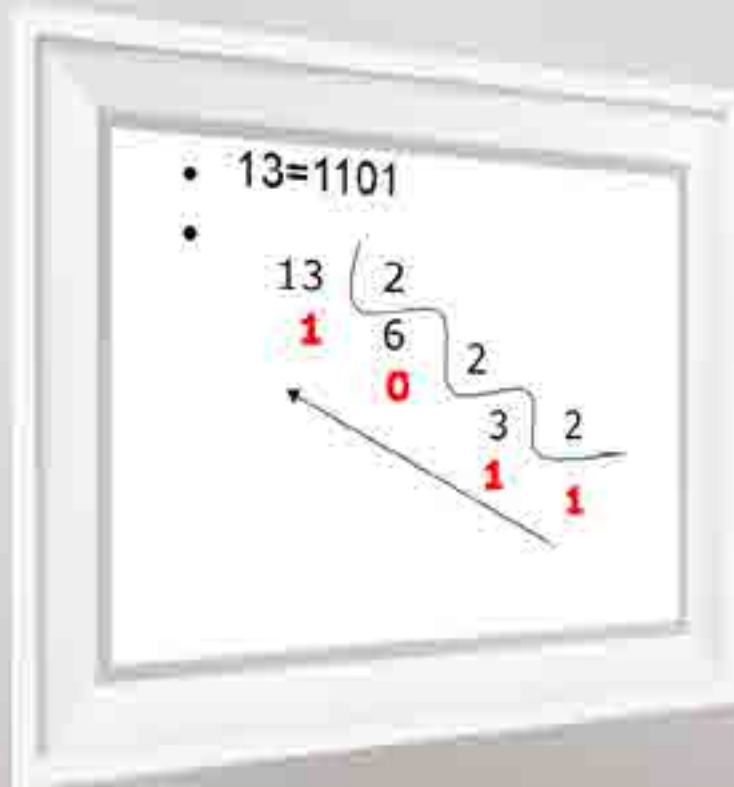
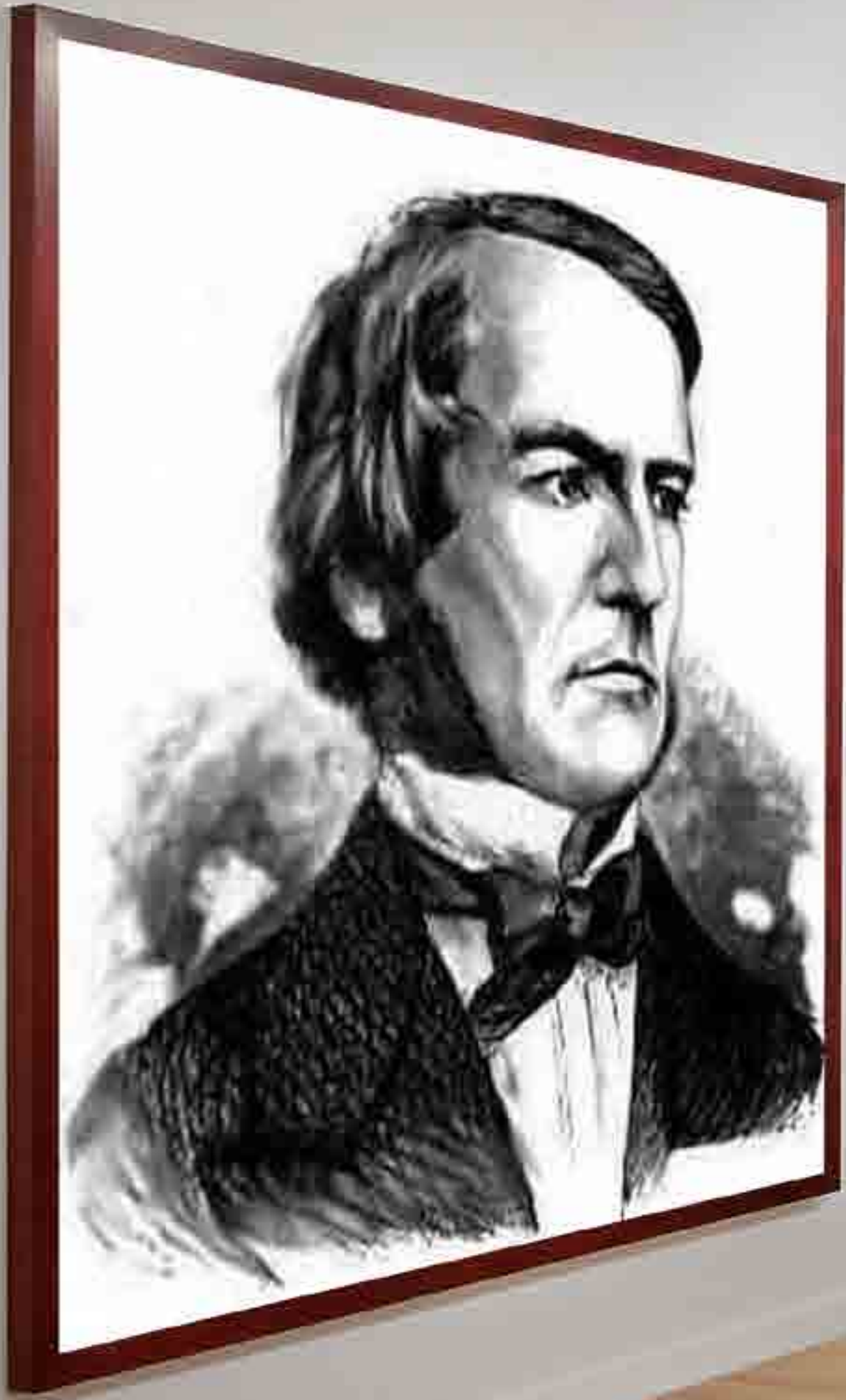
- **Cartões Perfurados**
- **A indústria da tecelagem contribuiu, no século XVIII, para o avanço do processamento de dados.**
- **Para conseguir tecidos mais nobres, Joseph Marie Jacquard constrói um tear automatizado, usando cartões perfurados para controlar os movimentos da máquina.**



Contextualizando

História da informática

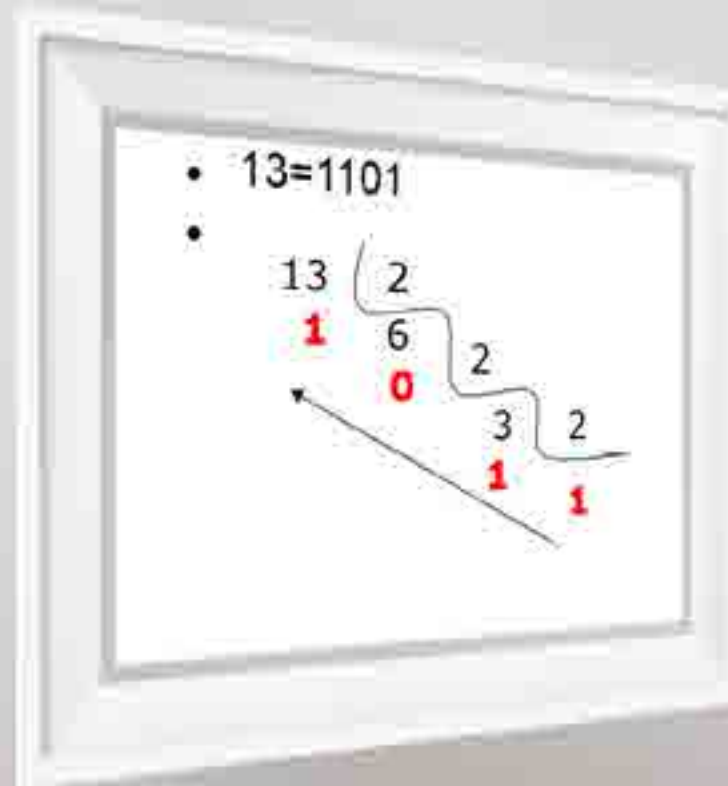
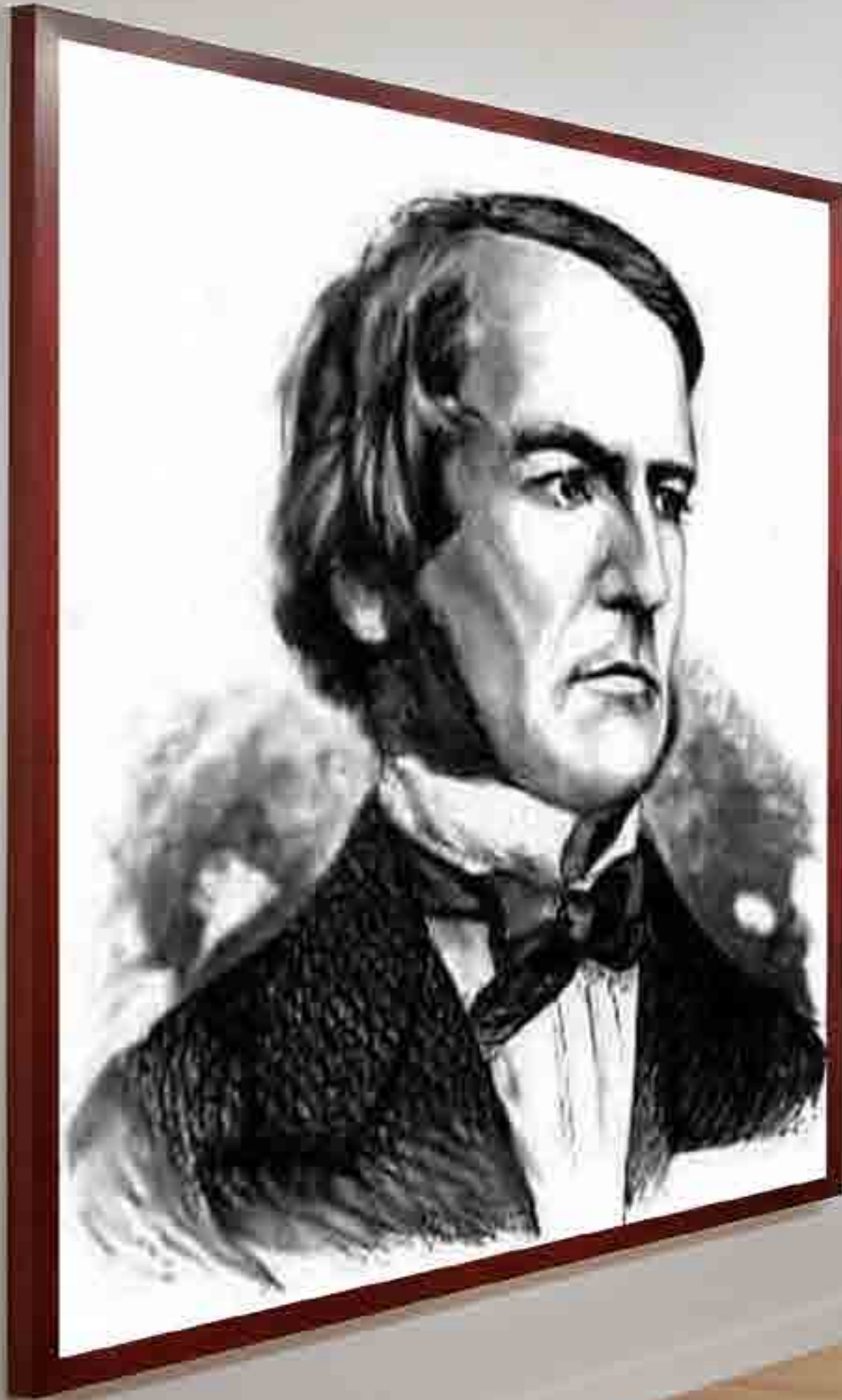
- Armazenamento de informações
 - Com base nessa tecnologia, um século depois o matemático inglês **Charles Babbage** projeta a Máquina Analítica, destinada a cálculos matemáticos, já com alguma capacidade de programação e de armazenamento das informações.
 - **Ada Augusta Lovelace** trabalhou na elaboração da programação da máquina de Babbage, e ficou conhecida como a primeira programadora da história.



Contextualizando

História da informática

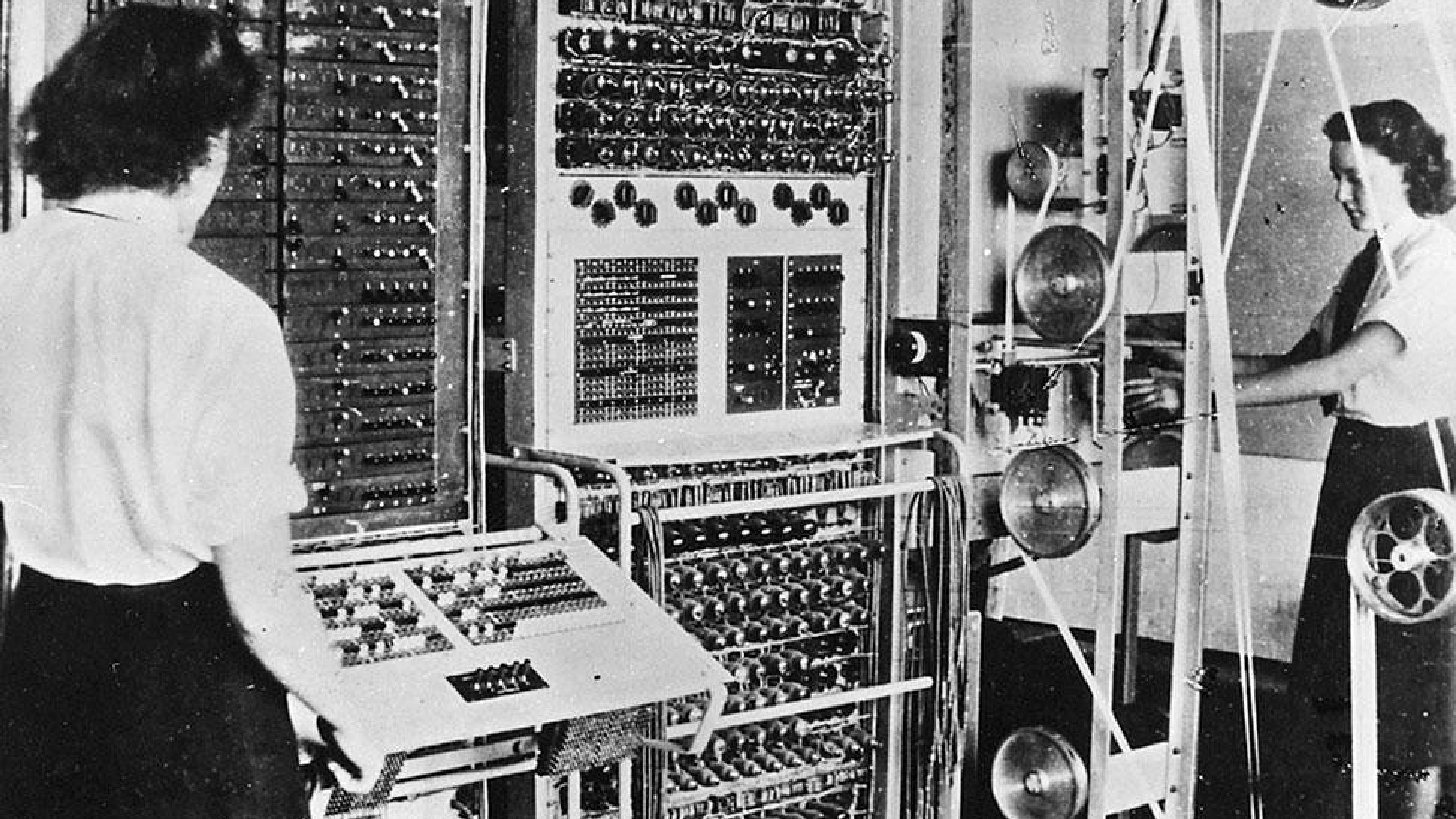
- **Lógica Binária**
 - **George Boole, em 1854, publica As leis do pensamento, estabelecendo uma forma de armazenar e processar informações utilizando relações binárias. Ex:**



Contextualizando

História da informática

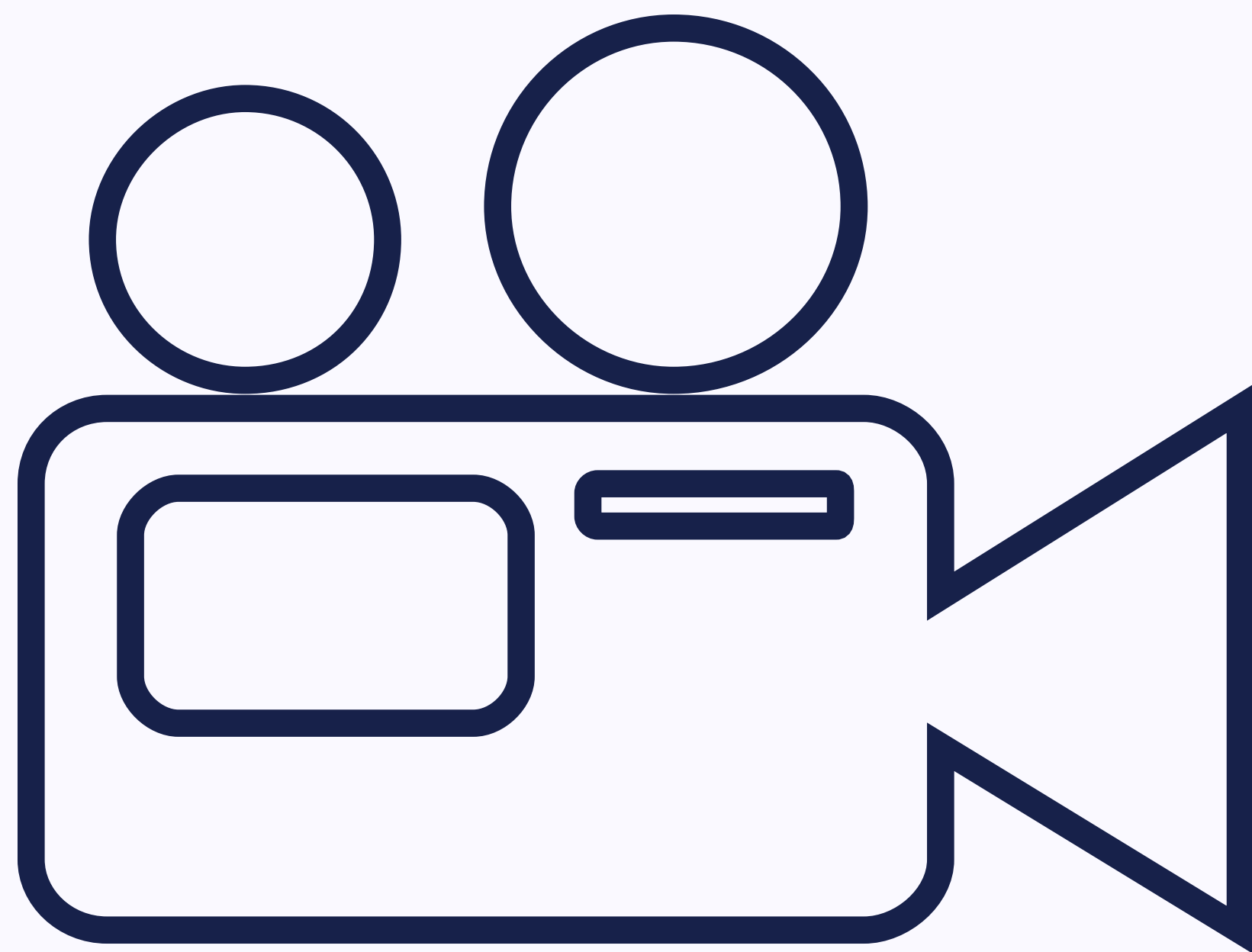
- **Tabulador Estatístico**
 - Herman Hollerith constrói, aplicando as teses de Babbage, um tabulador, usando cartões perfurados, para tornar mais rápido o processamento das estatísticas do censo de 1890 dos EUA.
 - Seu equipamento, um computador mecânico, vence a concorrência aberta pelo governo. A empresa é bem-sucedida e depois de várias fusões e mudanças de nome se torna, em 1924, a International Business Machines Corp. (IBM).



Contextualizando

História da informática

- **Componentes Mecânicos X Elétricos**
- **A partir da década de 30, foram feitas várias tentativas de substituir as partes mecânicas por equipamentos elétricos com o uso dos relés.**
- **O alto custo, o tamanho imenso e a baixa velocidade de processamento são as desvantagens dessas máquinas.**
- **A substituição dos relés por válvulas permite a criação da primeira geração de computador moderno.**



Vídeo Alpha – 4 gerações

História da informática

1ª Geração

- Em 1945, nos EUA, um grupo termina a construção do Eniac (Electronic Numerical Integrator and Computer)
- Na mesma época, John Von Neumann estabelece a arquitetura básica de um computador, empregada até hoje: memória, unidade central de processamento, dispositivos de entrada e saída dos dados;
- Computador a válvulas;

História da informática

2ª Geração

- Em 1947 cientistas dos Laboratórios Bell, ligados à American Telephone & Telegraph (AT&T), criam o transistor, que faz as mesmas funções das válvulas a um custo bem menor.
- Somente no final da década de 50 que chegaram ao mercado os primeiros modelos totalmente transistorizados;
- Computador com transistor;

História da informática

3ª Geração

- Em 1958 a Texas Instruments anuncia os resultados de uma pesquisa que revoluciona o mundo: o circuito integrado.
- Esses circuitos são um conjunto de transistores, resistores e capacitores construído sobre uma base de silício (um material semicondutor), chamado de chip;
- Computador com circuito integrado;

História da informática

4ª Geração

- Já no final dos anos 60, a Intel inaugura uma nova fase. Projeta o microprocessador, um dispositivo que reúne num mesmo circuito integrado todas as funções do processador central.
- O primeiro modelo é o Altair, baseado no microprocessador 8080 da Intel, vendido na forma de kit para aficionados da eletrônica. Em 1974 o então estudante da Universidade de Harvard, Bill Gates, junto com o colega Paul Allen, desenvolve o sistema operacional do Altair.
- Computador com circuito integrado.

Tecnologias digitais e a escola

Diante da “evolução” dos computadores e tantas outras tecnologias, o que a escola tem feito para inseri-las no processo de ensino-aprendizagem?

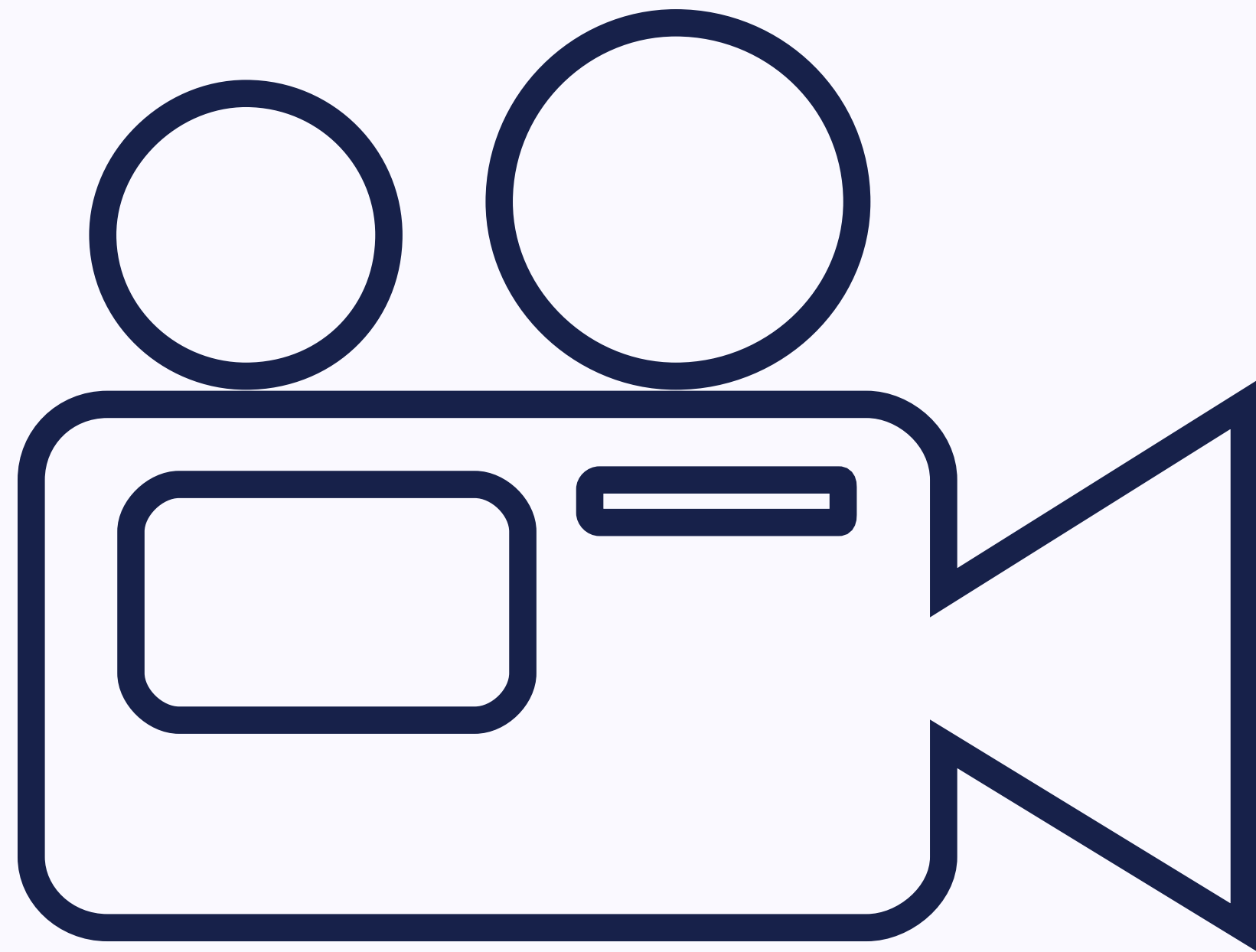
???

A escola Acompanha a Sociedade?

Educação 1.0

Século XIX

- Pessoas separadas em grupos, de dois ou três, resolvendo problemas juntas;
- Ferramentas simples e poucas opções de funcionalidade;
- Pessoas de várias idades reunidas no mesmo ambiente;
- Não há pessoas fazendo o mesmo trabalho;
- Existe uma variação de roupas e cores;
- Há uma visão clara do que está acontecendo no mundo lá fora;



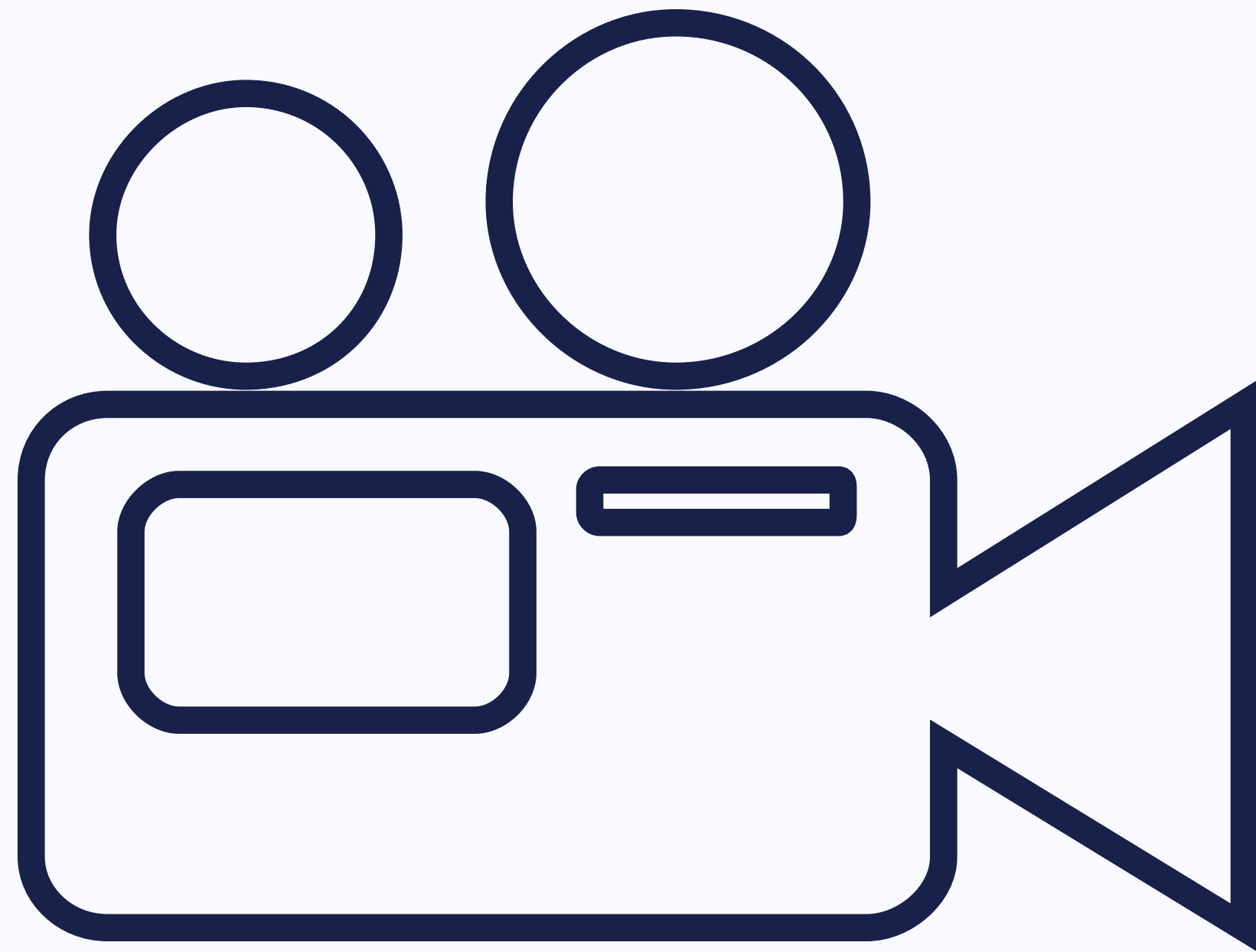
Vídeo Chroma – Século XIX

A escola Acompanha a Sociedade?

Educação 2.0

Século XX

- Pessoas trabalhando sozinhas em estações individuais de trabalho;
- Ferramentas mecânicas específicas, para cada pessoa;
- Pessoas da mesma faixa etária reunidas em cada ambiente;
- A maioria das pessoas fazendo a mesma coisa que o colega ao lado;
- Uma uniformidade de vestimentas e cores;
- Pouca ou nenhuma conexão com o mundo externo;



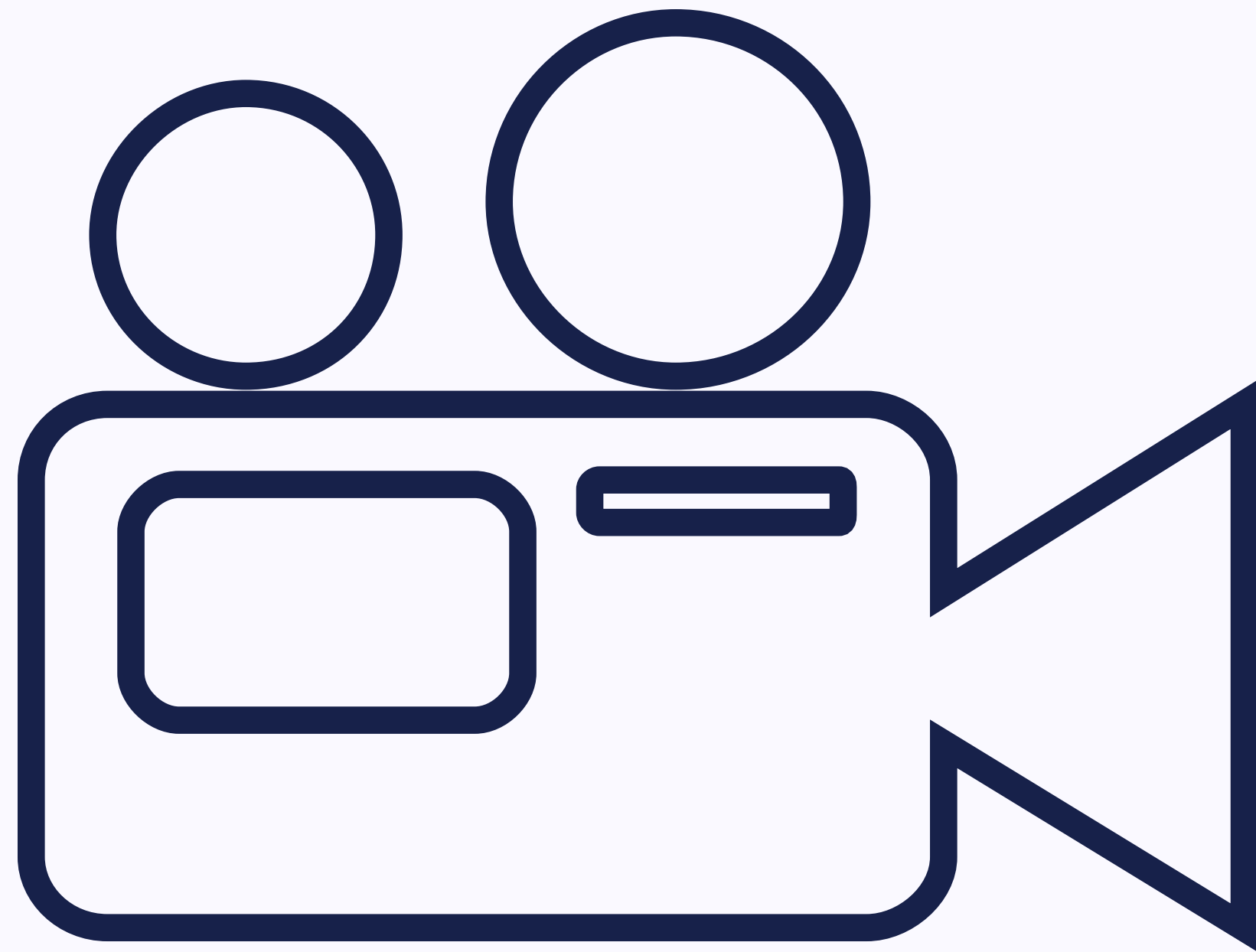
Vídeo Chroma – Século XX

A escola Acompanha a Sociedade?

Educação 3.0 Século XXI

- Pessoas resolvendo problemas em pequenos grupos;
- Ferramentas digitais nas mesas e nas mãos;
- Nenhuma pessoa fazendo a mesma coisa que a pessoa ao lado;
- Pessoas de diferentes idades trabalhando no mesmo espaço;
- Grande variedade de cores e estilos entre os profissionais;
- Variedade de tarefas e grupos;

- **Pessoas trabalhando em mesas individuais;**
- **Ferramentas específicas, uma para cada pessoa;**
- **Pessoas da mesma faixa etária reunidas em cada sala;**
- **A maioria das pessoas fazendo a mesma coisa que seu colega ao lado;**
- **Uniformidade de vestimentas e cores;**
- **Pouca ou nenhuma conexão com o mundo externo;**

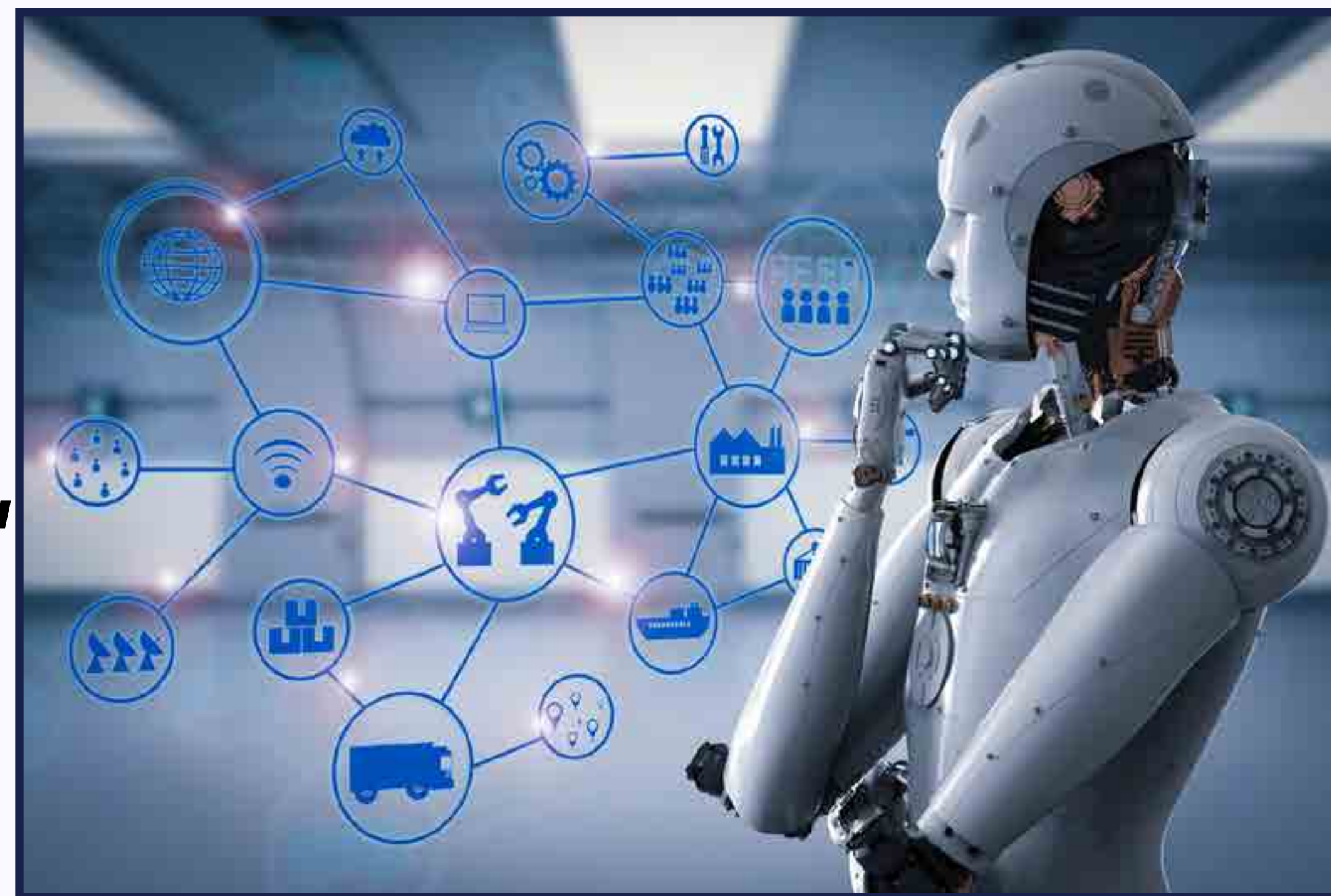


Vídeo Chroma – Século XXI

A escola Acompanha a Sociedade?

Educação 4.0?

“É uma Educação que começa a responder às necessidades da “Indústria 4.0” ou da também chamada quarta revolução industrial, onde a linguagem computacional, a Internet das Coisas, a Inteligência Artificial, os robôs e muitas outras tecnologias se somam para dinamizar os processos nos mais diversos segmentos da Indústria.”



INTERVALO

Módulo I – Aula 2

Tecnologia, Sociedade e Educação

Prof. Msc. Almir Junior

Universidade do Estado do Amazonas

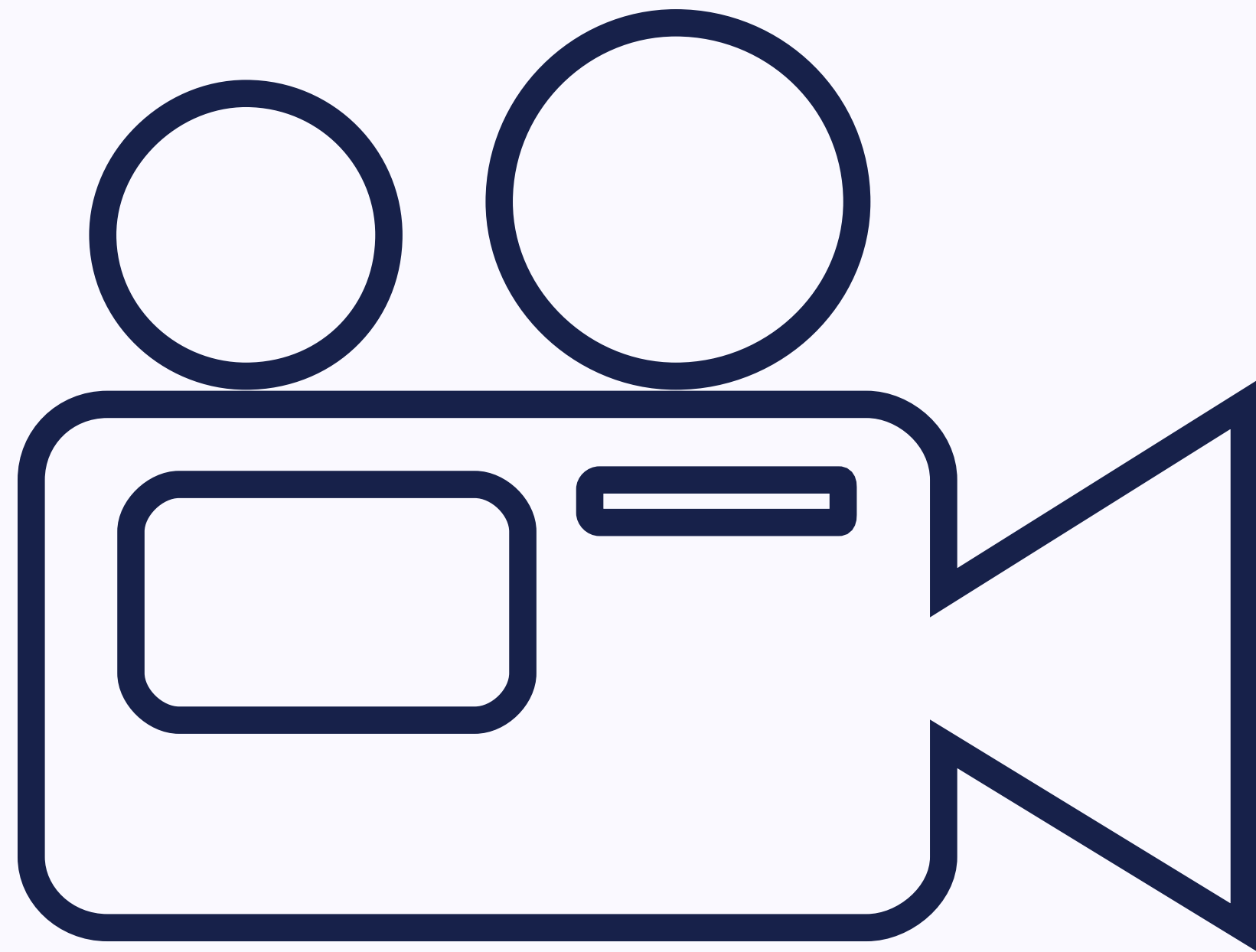
O que iremos ver na aula 2?

MÓDULO I – AULA 2 – Tecnologia, Sociedade e Educação

- 13:30 – 15:10 – Aula
- 15:10 – 15:40 – DLI
- 15:40 – 15:50 – Intervalo
- 15:50 – 16:20 – Comentários
- 16:20 – 17:30 – Aula

O que esperar dos educadores?

Libanêo destaca 10 pontos que sinalizam um novo posicionamento dos docentes diante da realidade do mundo contemporâneo.

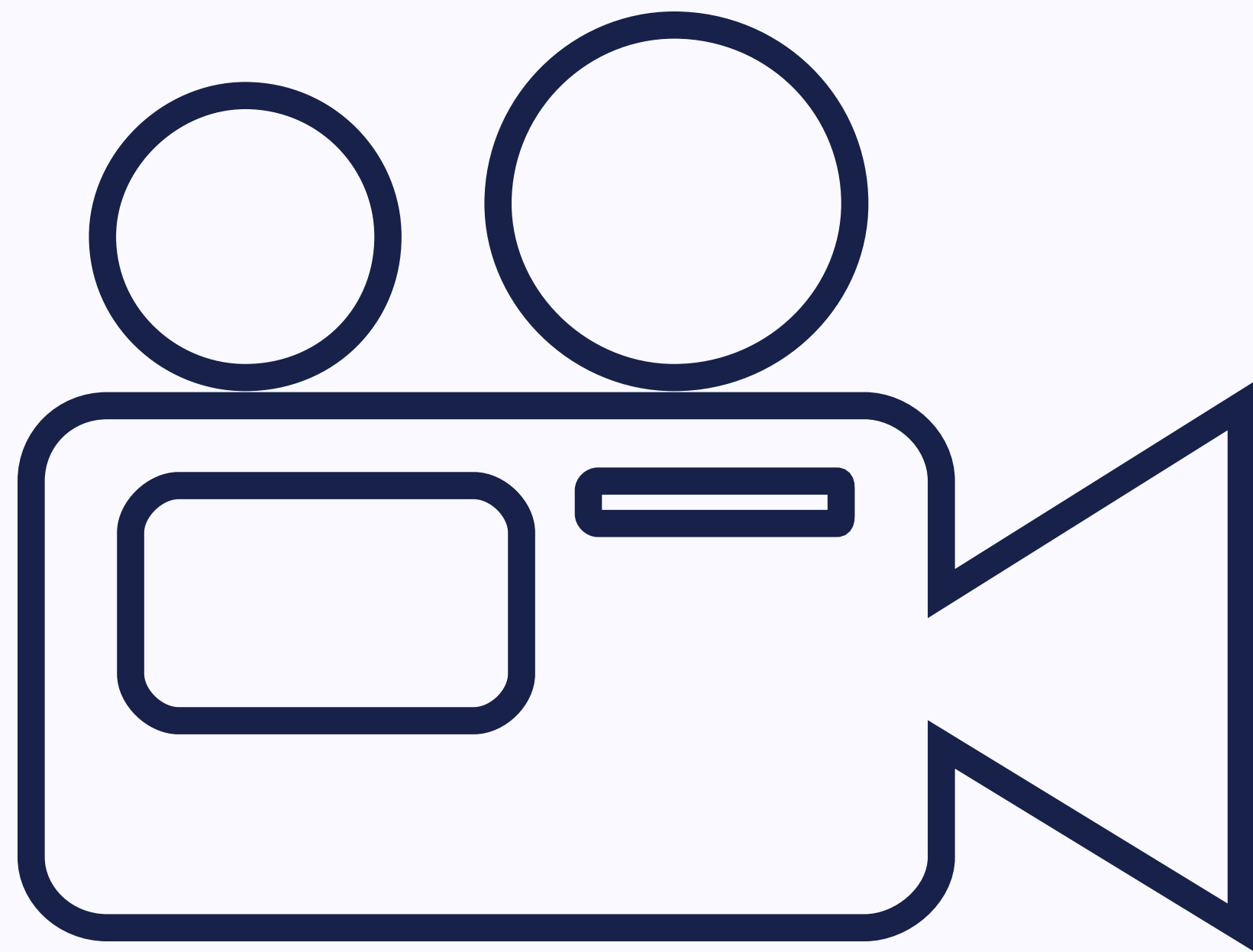


Vídeo Chroma – Requisitos para ser professor

O que esperar dos educadores?

1 – Assumir o ensino como mediação: aprendizagem ativa do aluno com a ajuda pedagógica do professor.

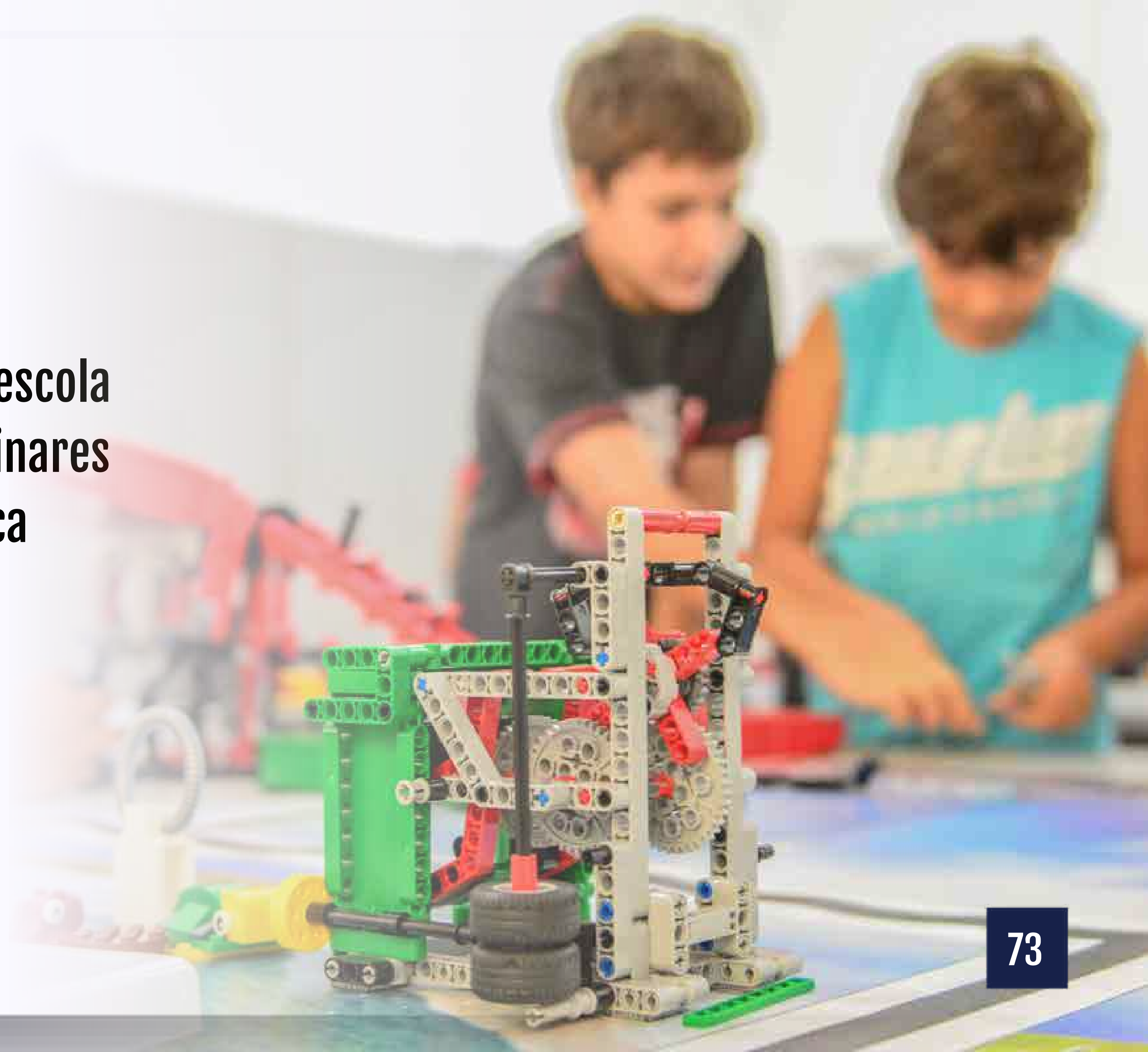


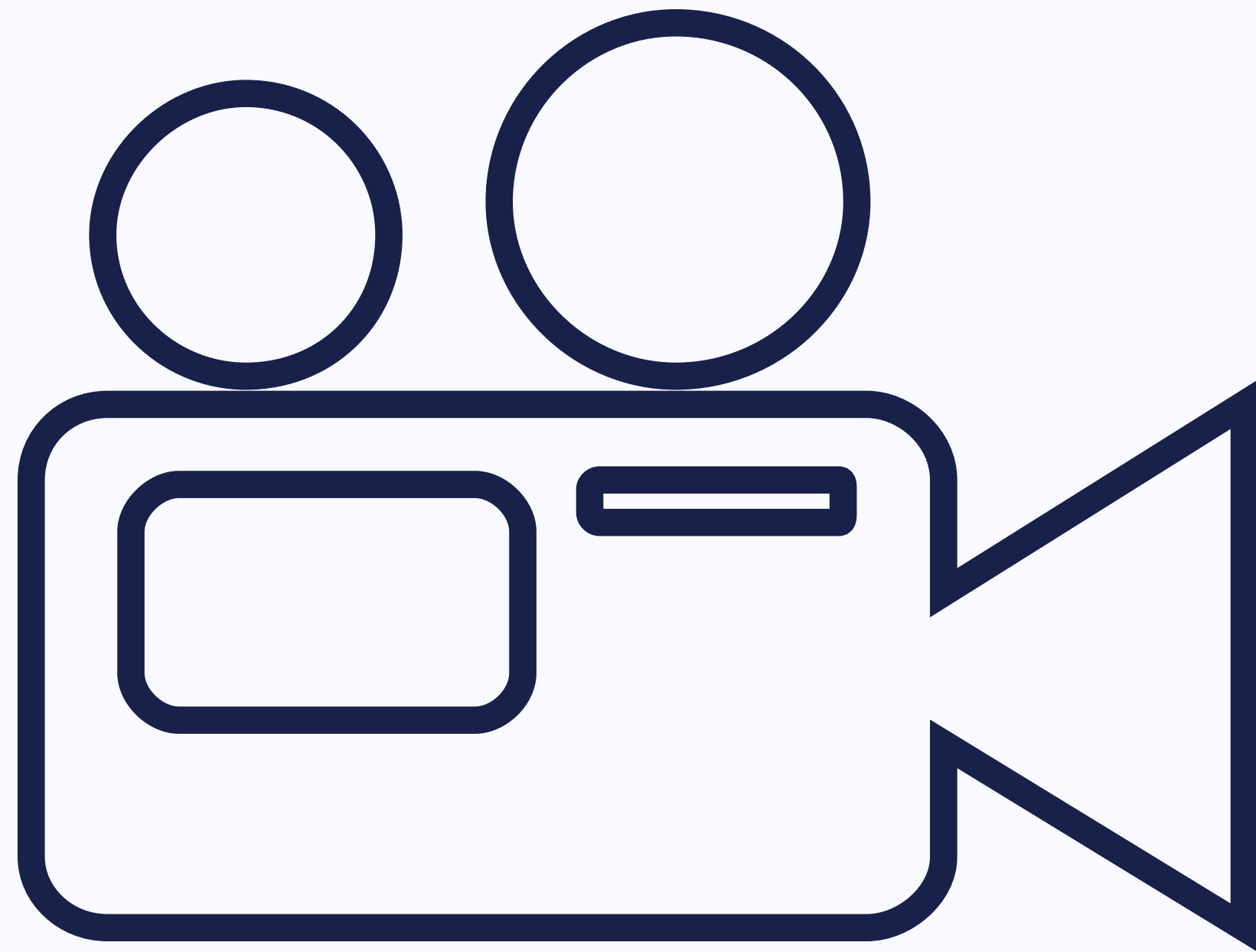


Crianças que ‘põem a mão na massa’

O que esperar dos educadores?

2 – Modificar a ideia de uma escola e de uma prática pluridisciplinares para uma escola e uma prática interdisciplinares.

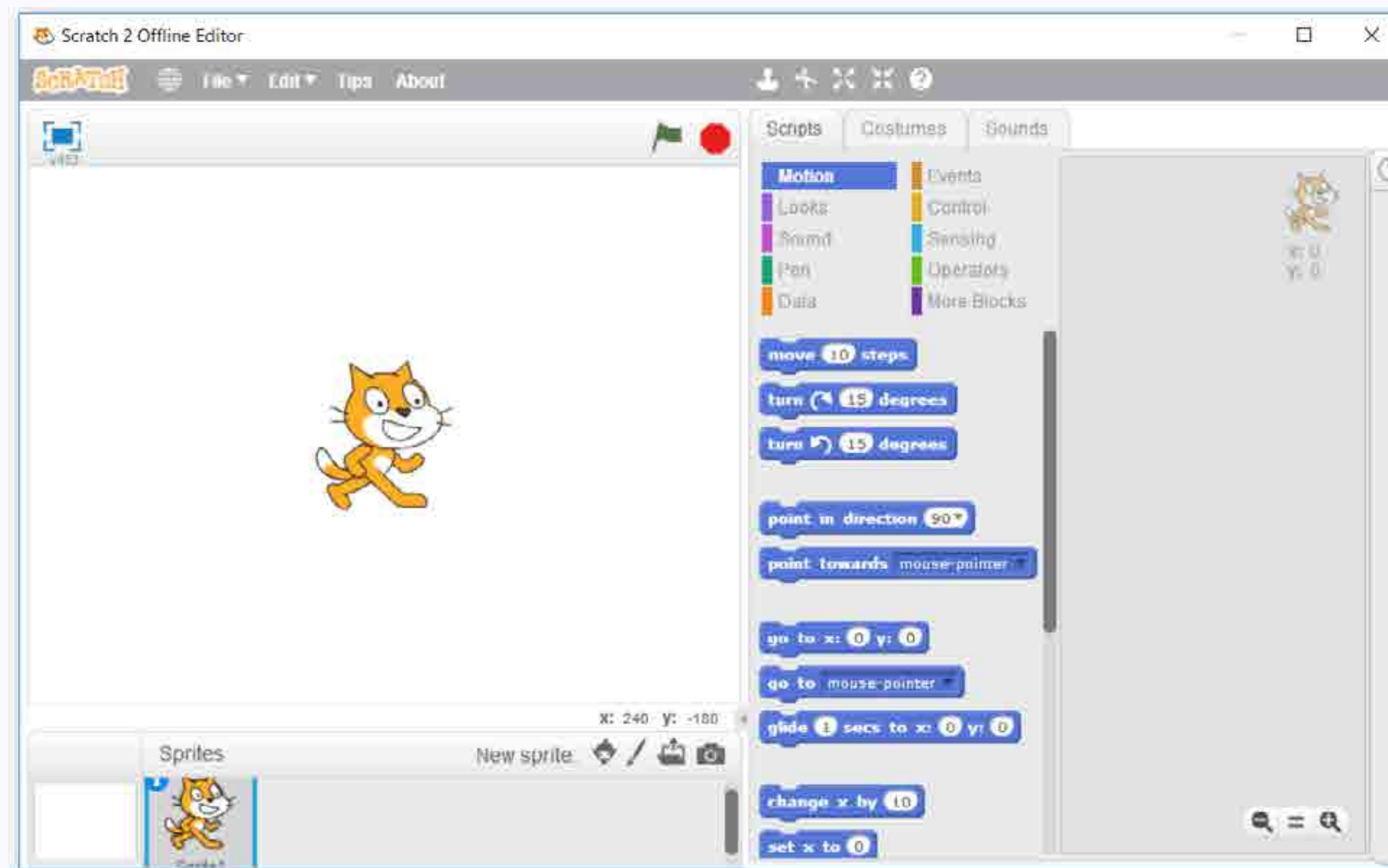


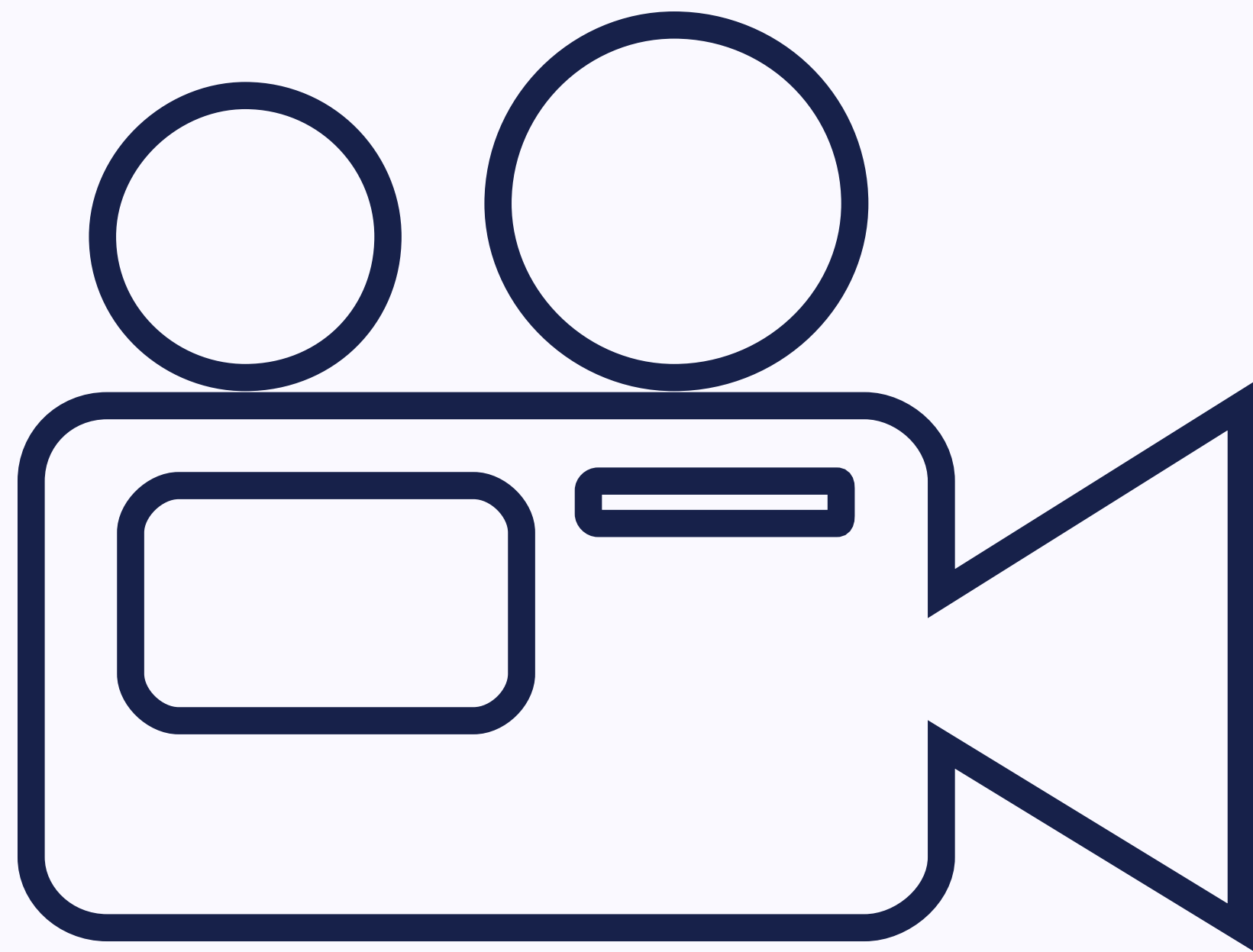


FLL 2014 World Class 746 Score at NH Finals

O que esperar dos educadores?

3 – Conhecer estratégias do ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender.

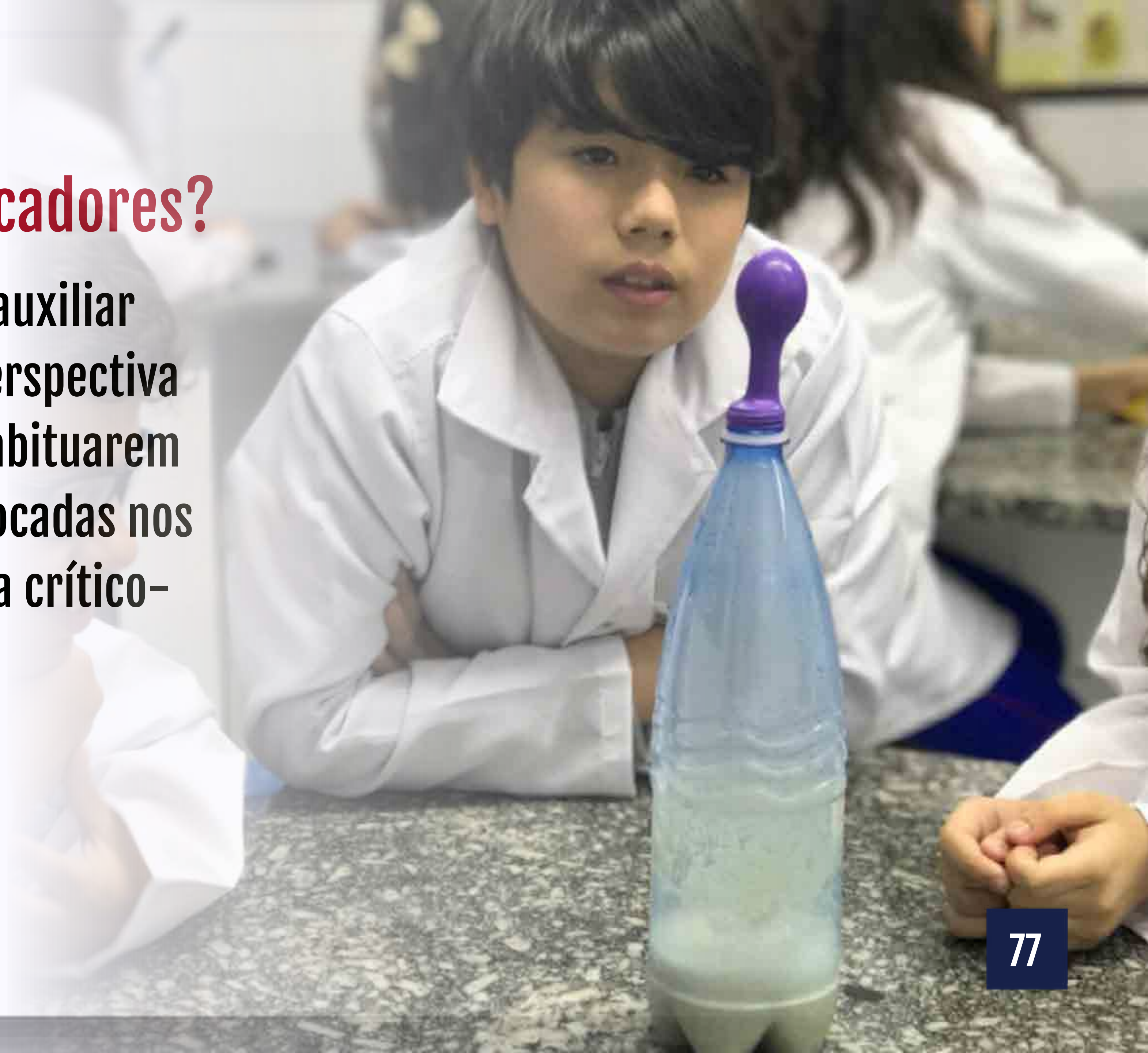


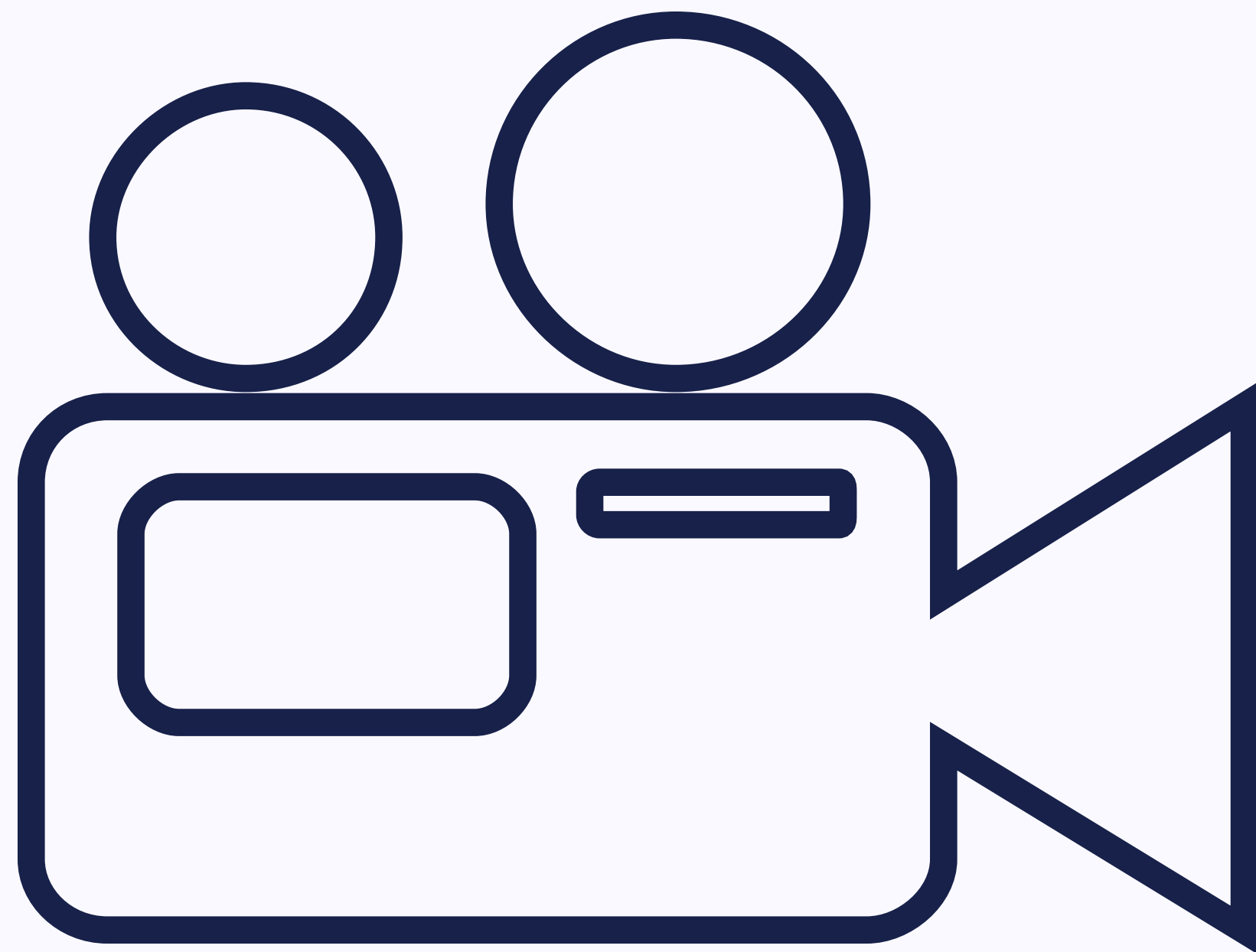


Introdução ao Pensamento Computacional

0 que esperar dos educadores?

4 – Persistir no empenho de auxiliar os alunos a buscarem uma perspectiva crítica dos conteúdos, a se habituarem a aprender as realidades enfocadas nos conteúdos escolares de forma crítico-reflexiva.

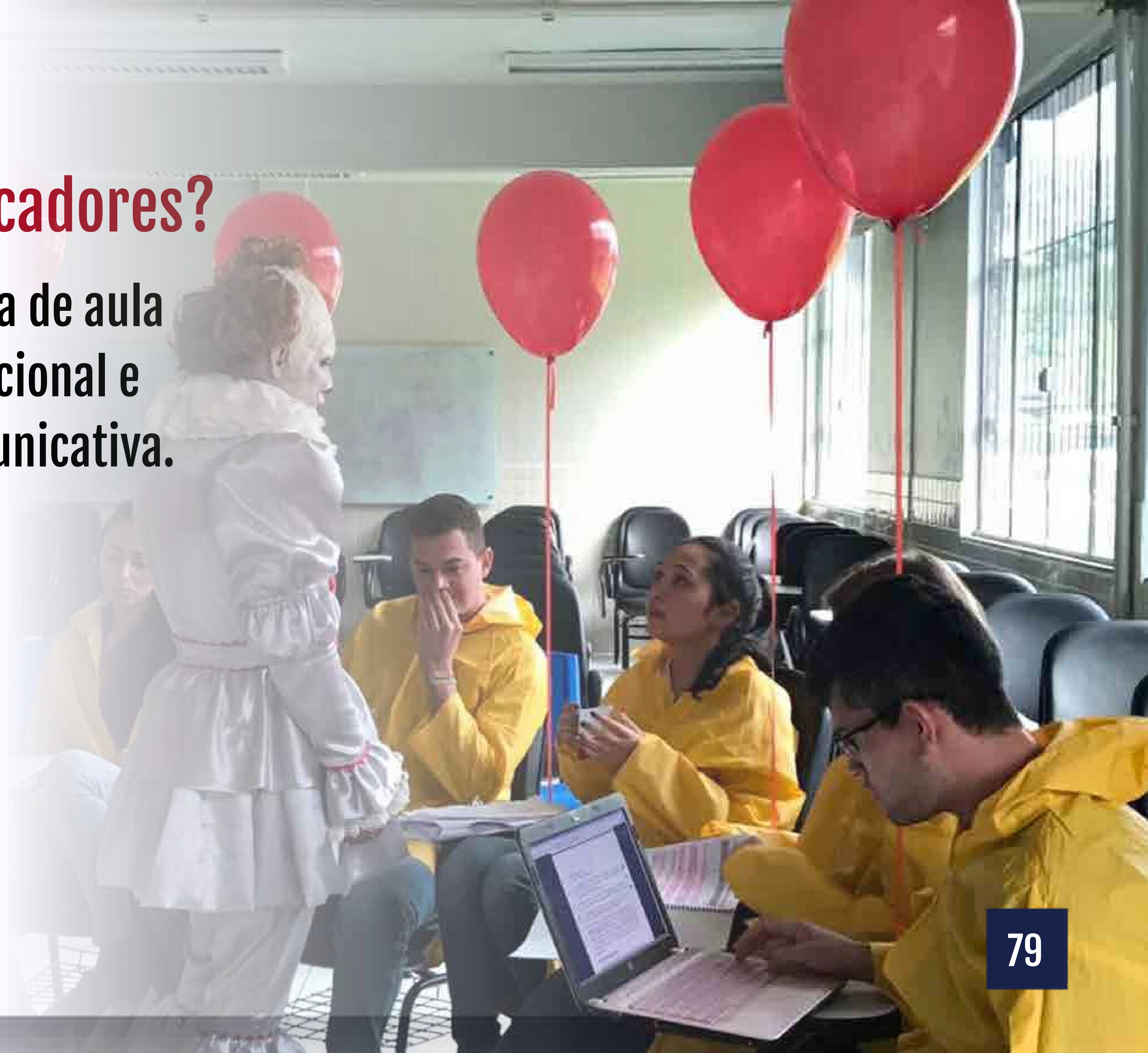


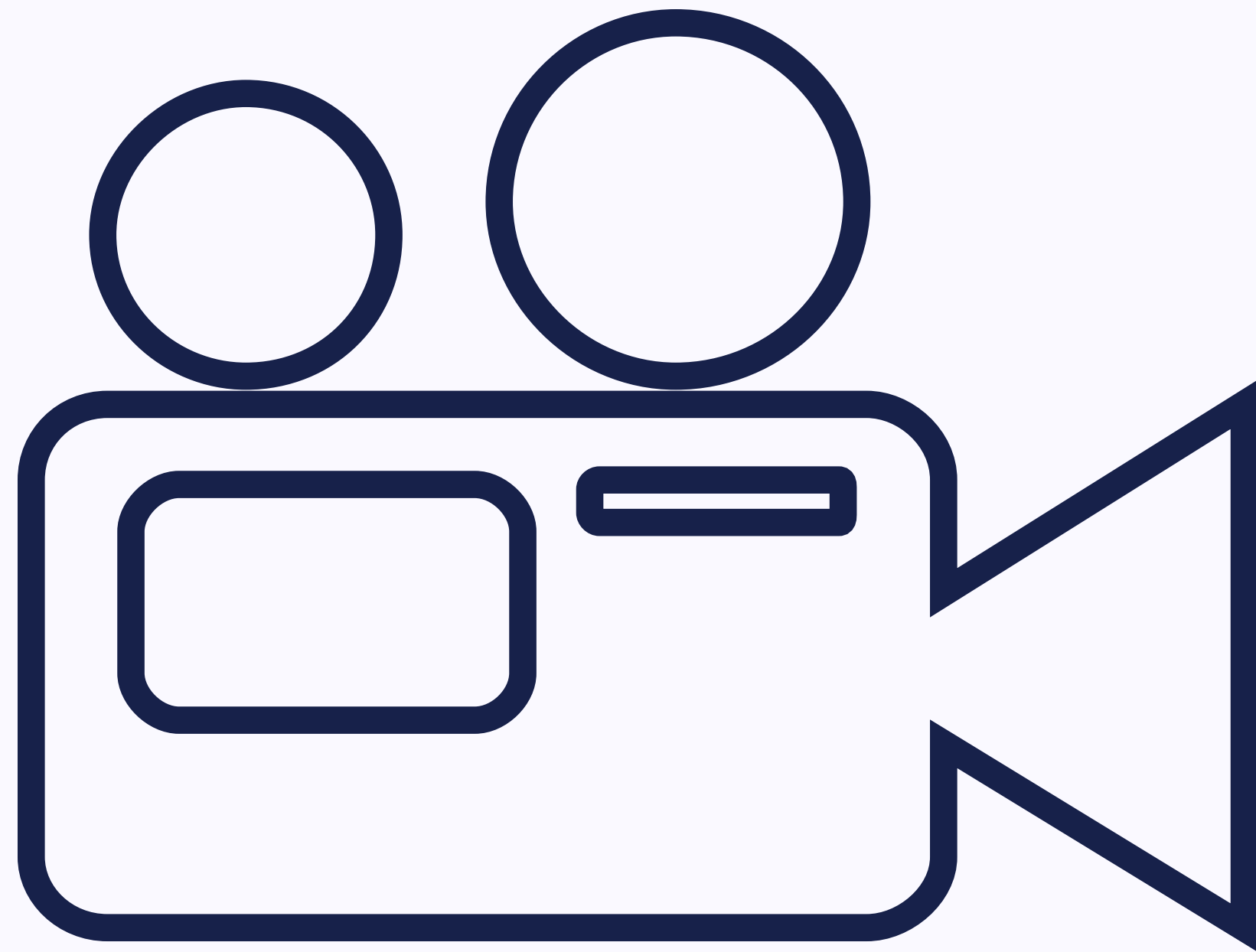


**Crianças de sete a nove anos
participam de aula
de robótica**

0 que esperar dos educadores?

5 – Assumir o trabalho da sala de aula como um processo comunicacional e desenvolver capacidade comunicativa.

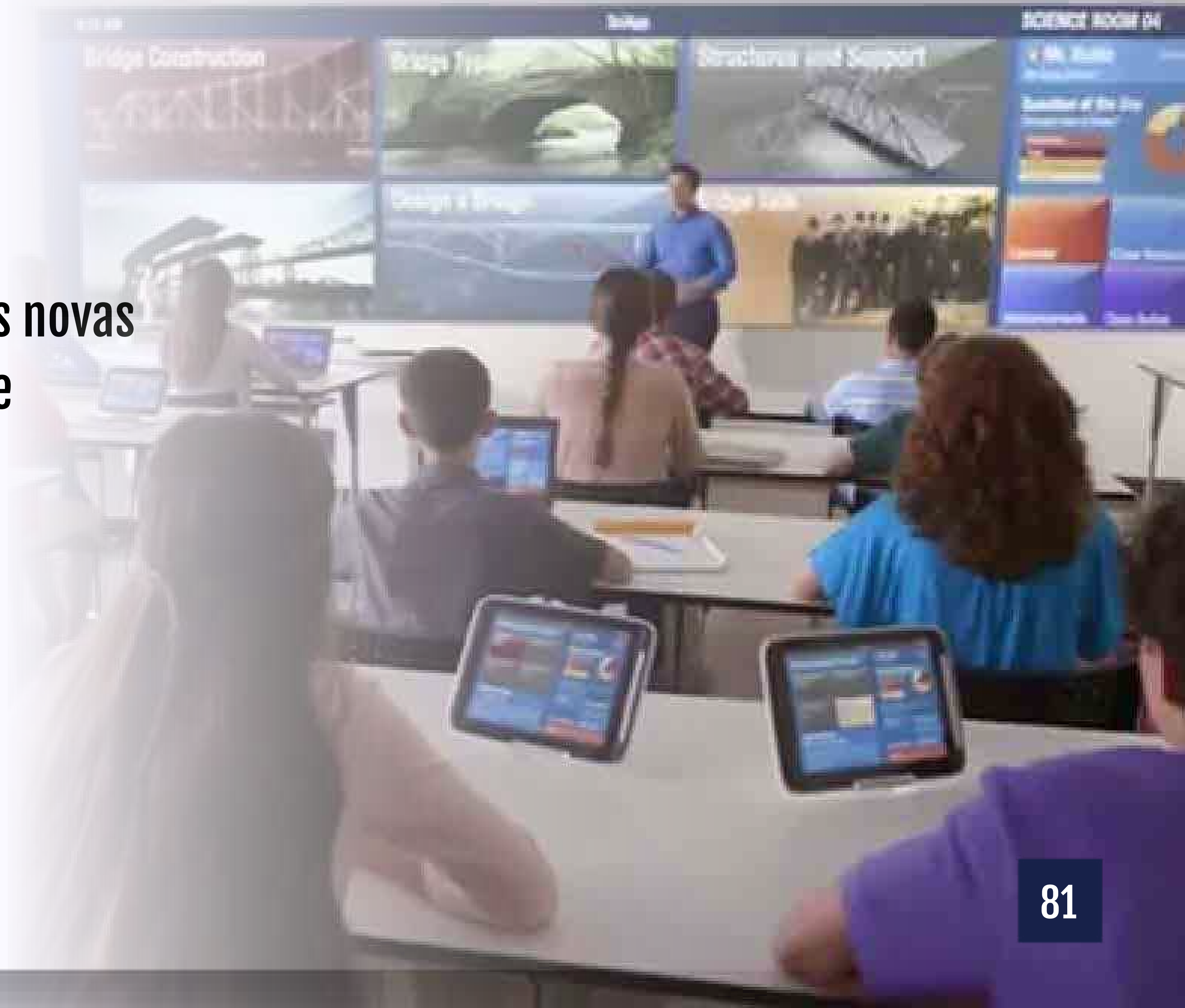


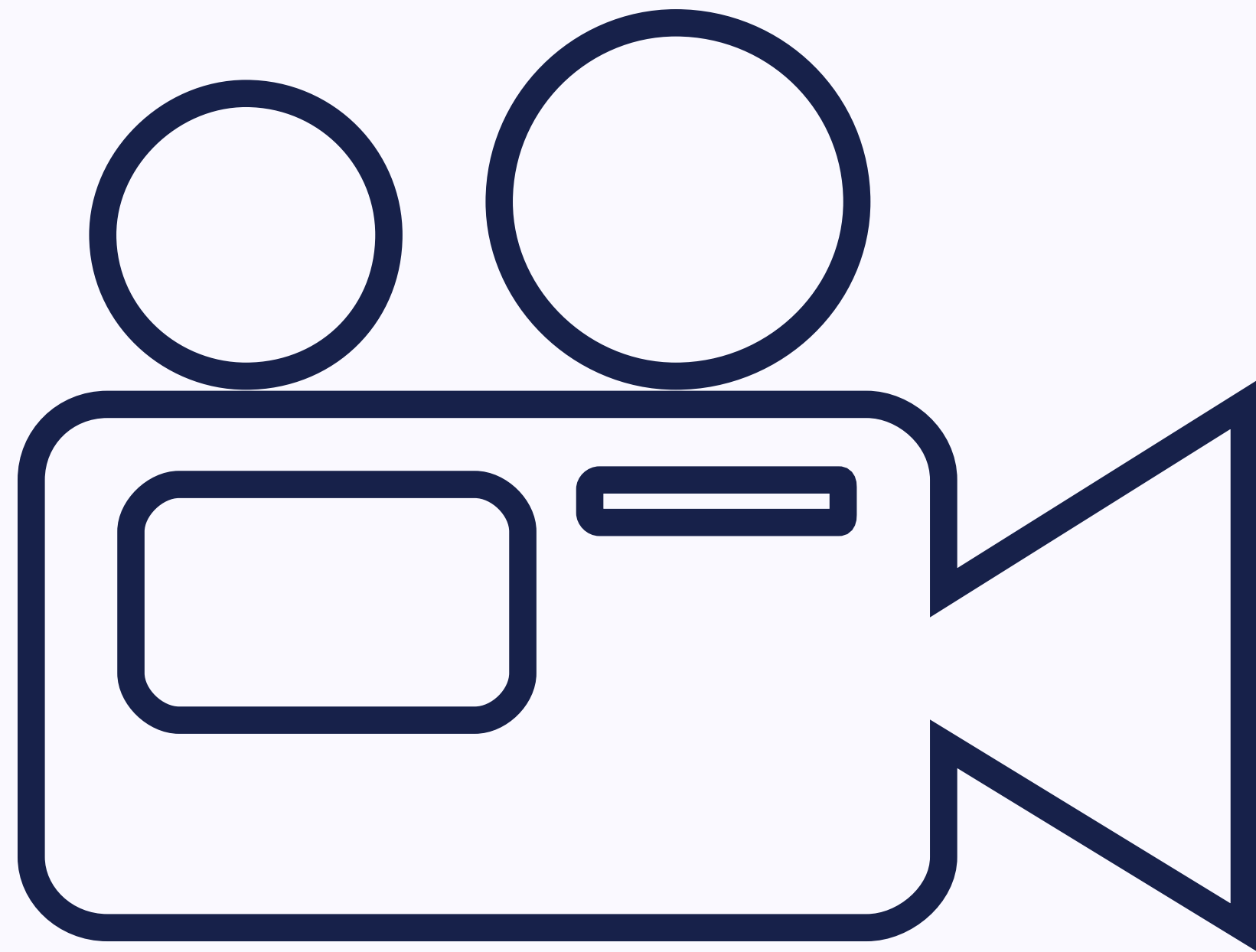


A experiência do gorila

O que esperar dos educadores?

6 – Reconhecer o impacto das novas tecnologias da comunicação e informação na sala de aula.



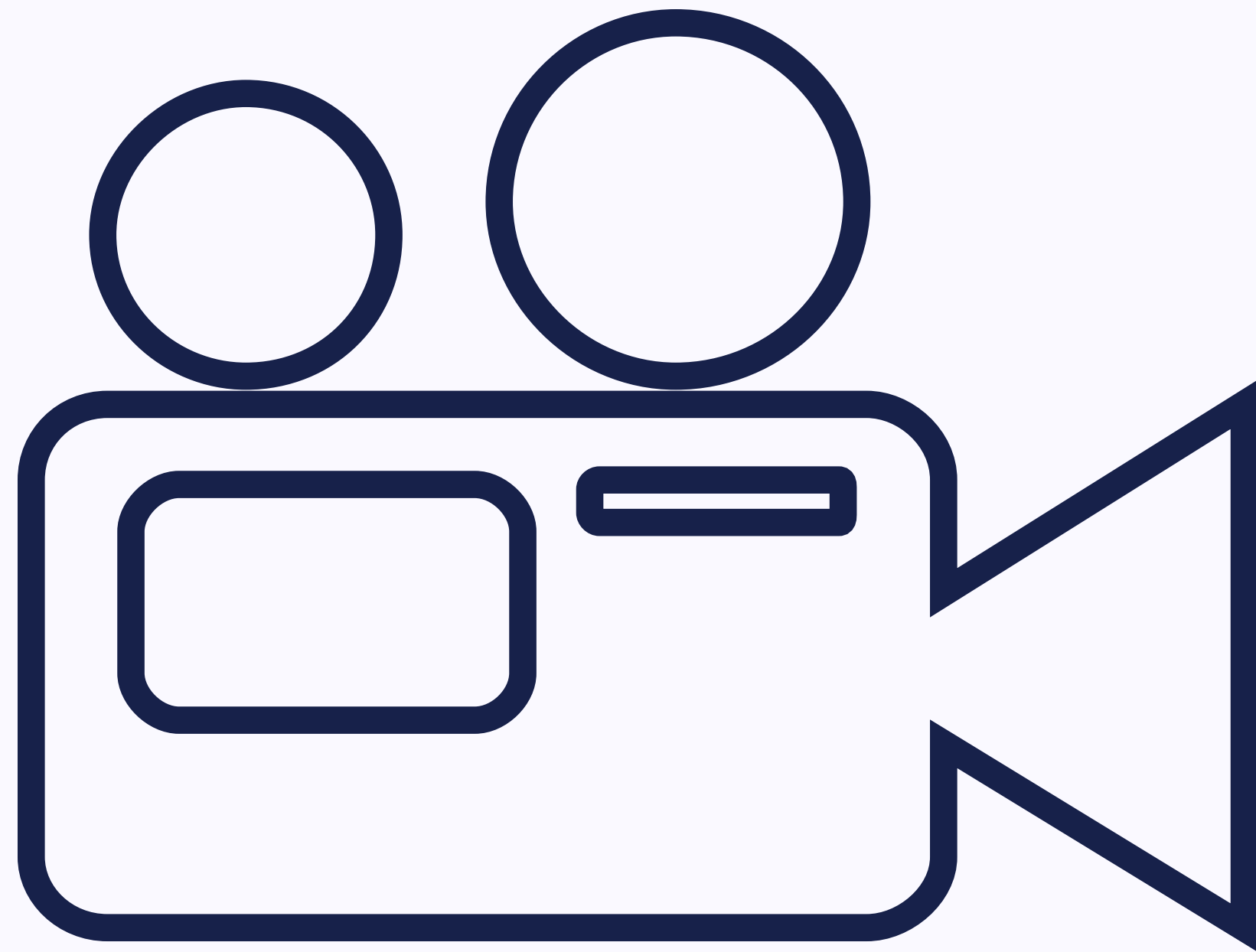


Tecnologia e Metodologia

O que esperar dos educadores?

7 – Atender a diversidade cultural e respeitar as diferenças no contexto da escola e da sala de aula.



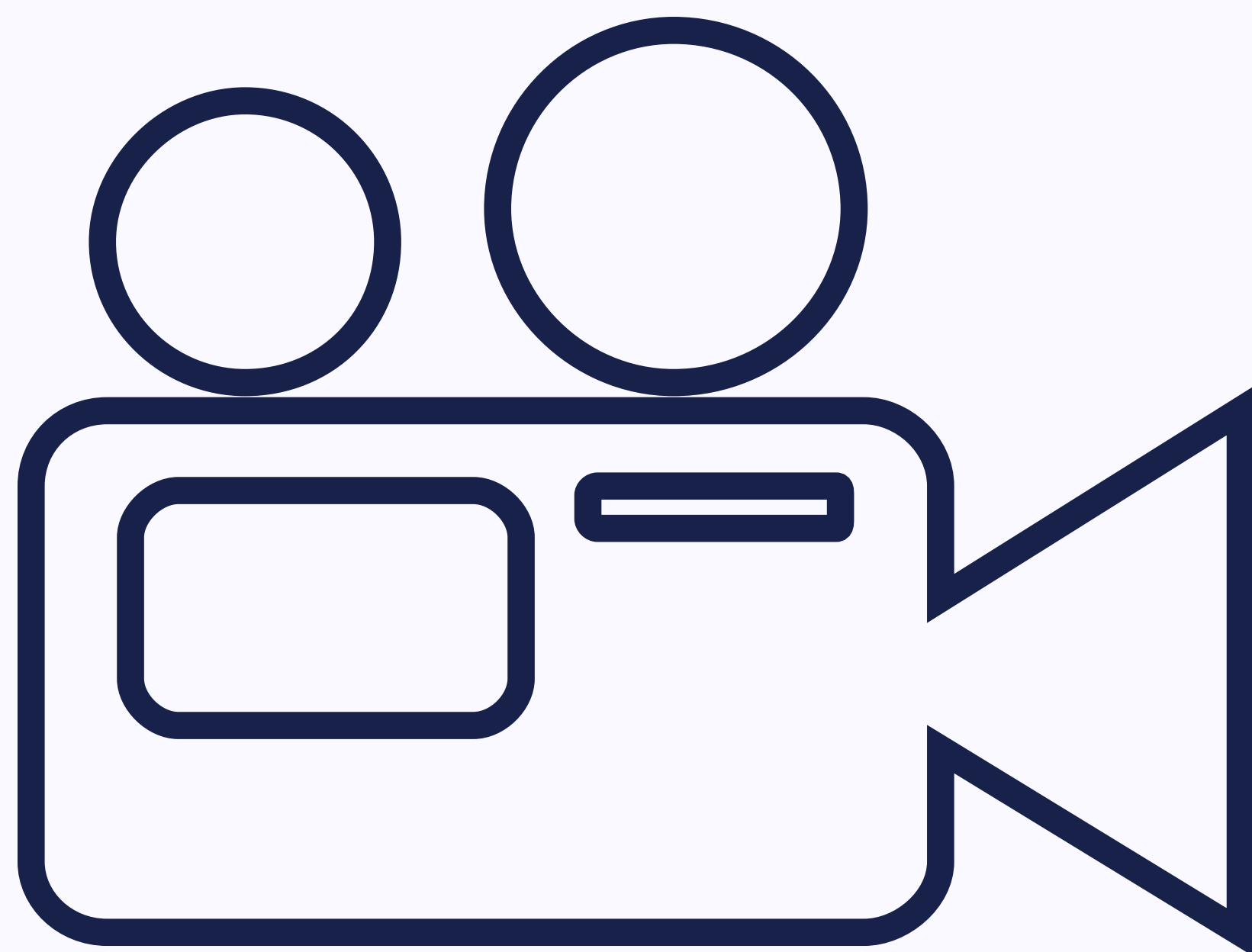


Teaching Teaching & Understanding Understanding

O que esperar dos educadores?

8 – Investir na atualização científica, técnica e cultural, como ingredientes do processo de formação continuada.



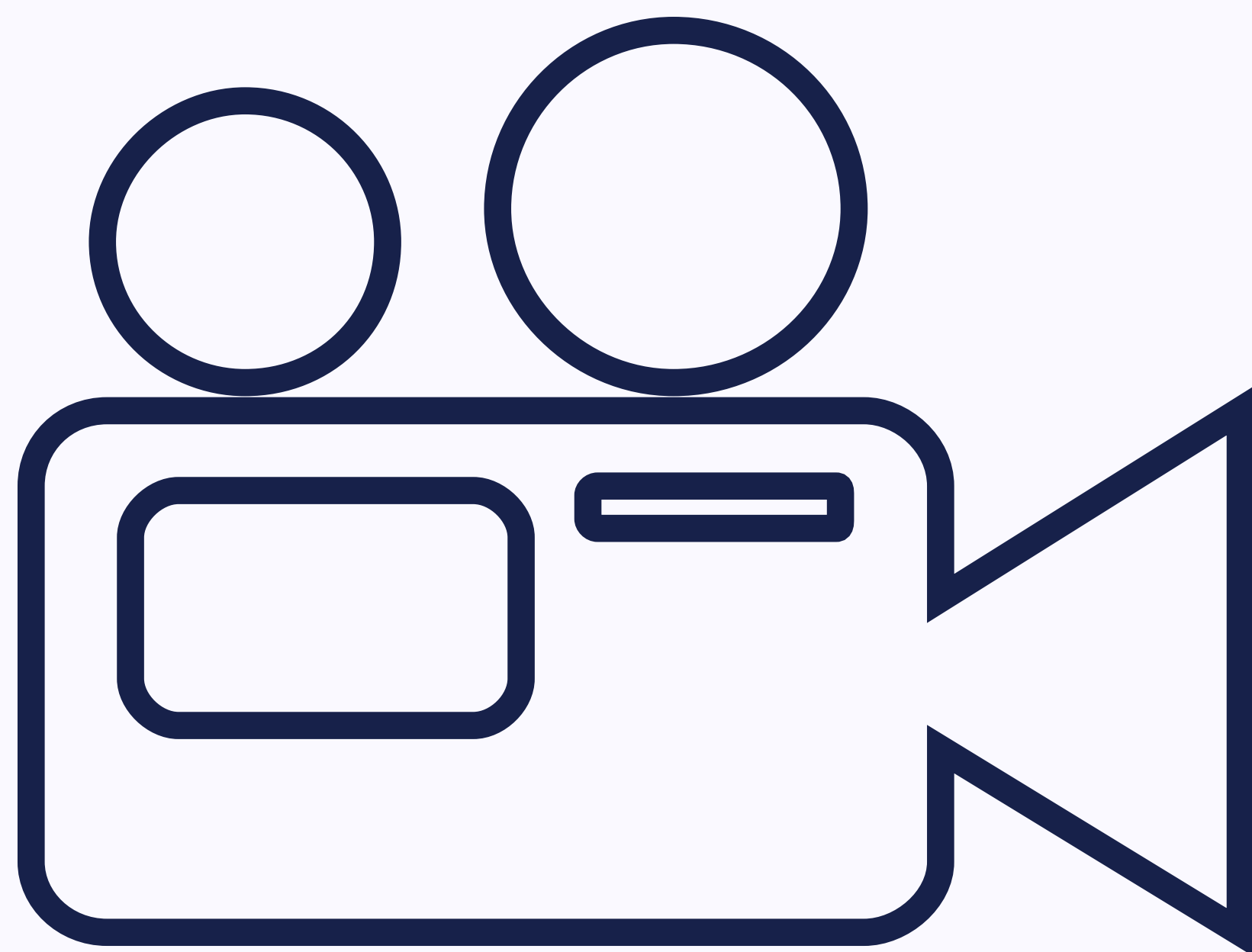


Formação do Professor Leitor

O que esperar dos educadores?

9 – Integrar no exercício da docência a dimensão afetiva.



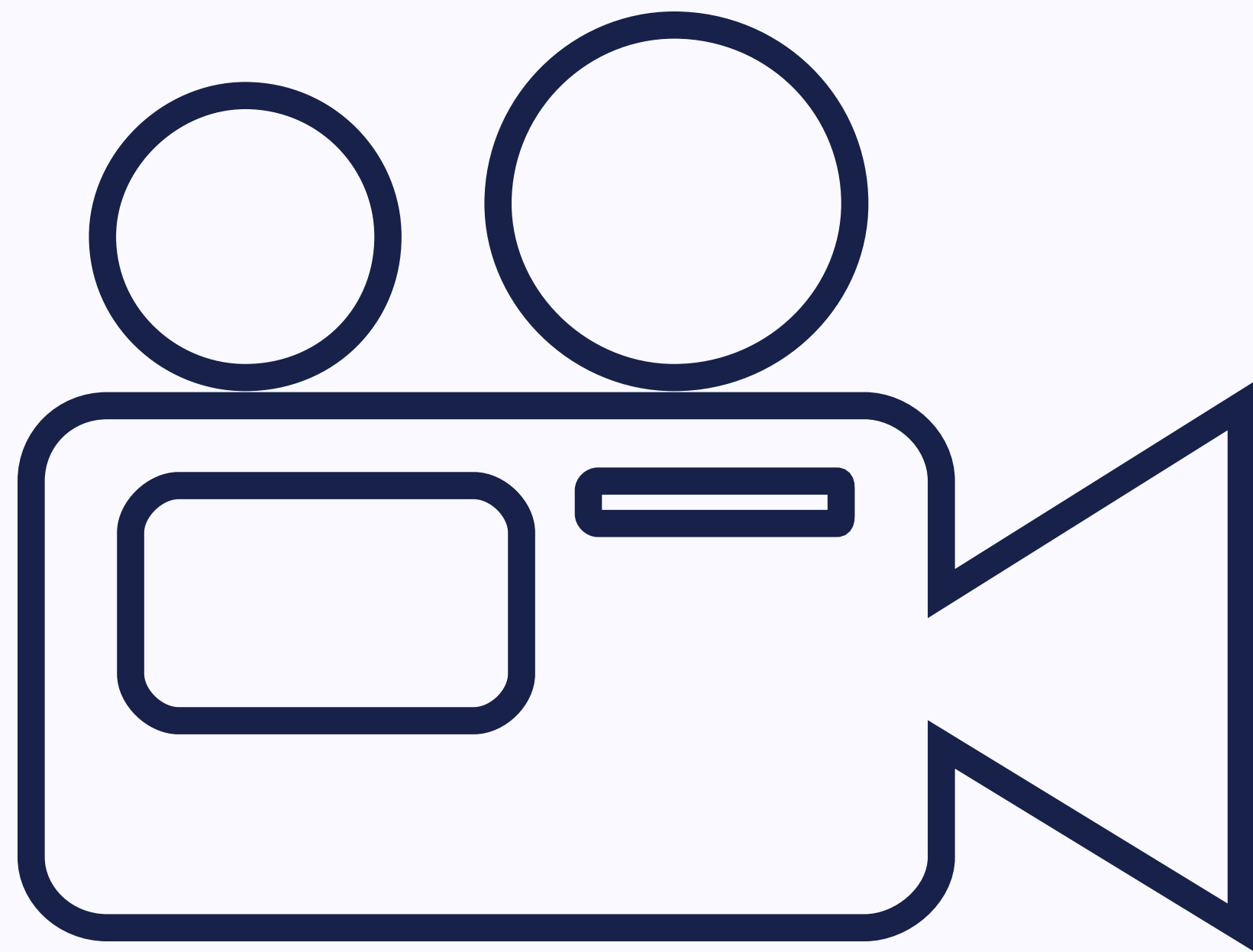


Professor segurando bebê

O que esperar dos educadores?

10 – Desenvolver comportamento ético e saber orientar os alunos em valores e atitudes em relação à vida, ao ambiente, às relações humanas, a si próprios.

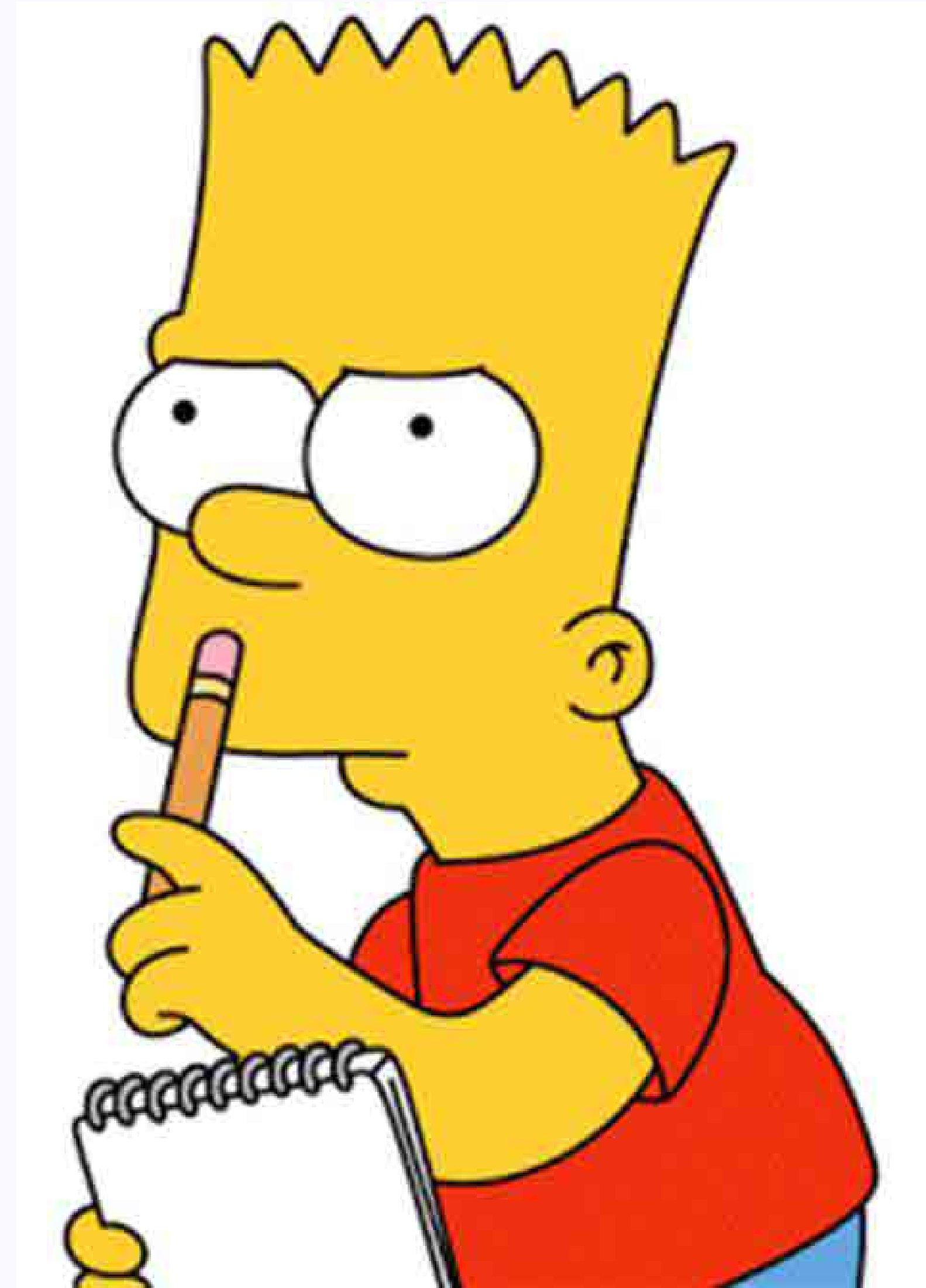




Projeto Meio Ambiente em Suzano

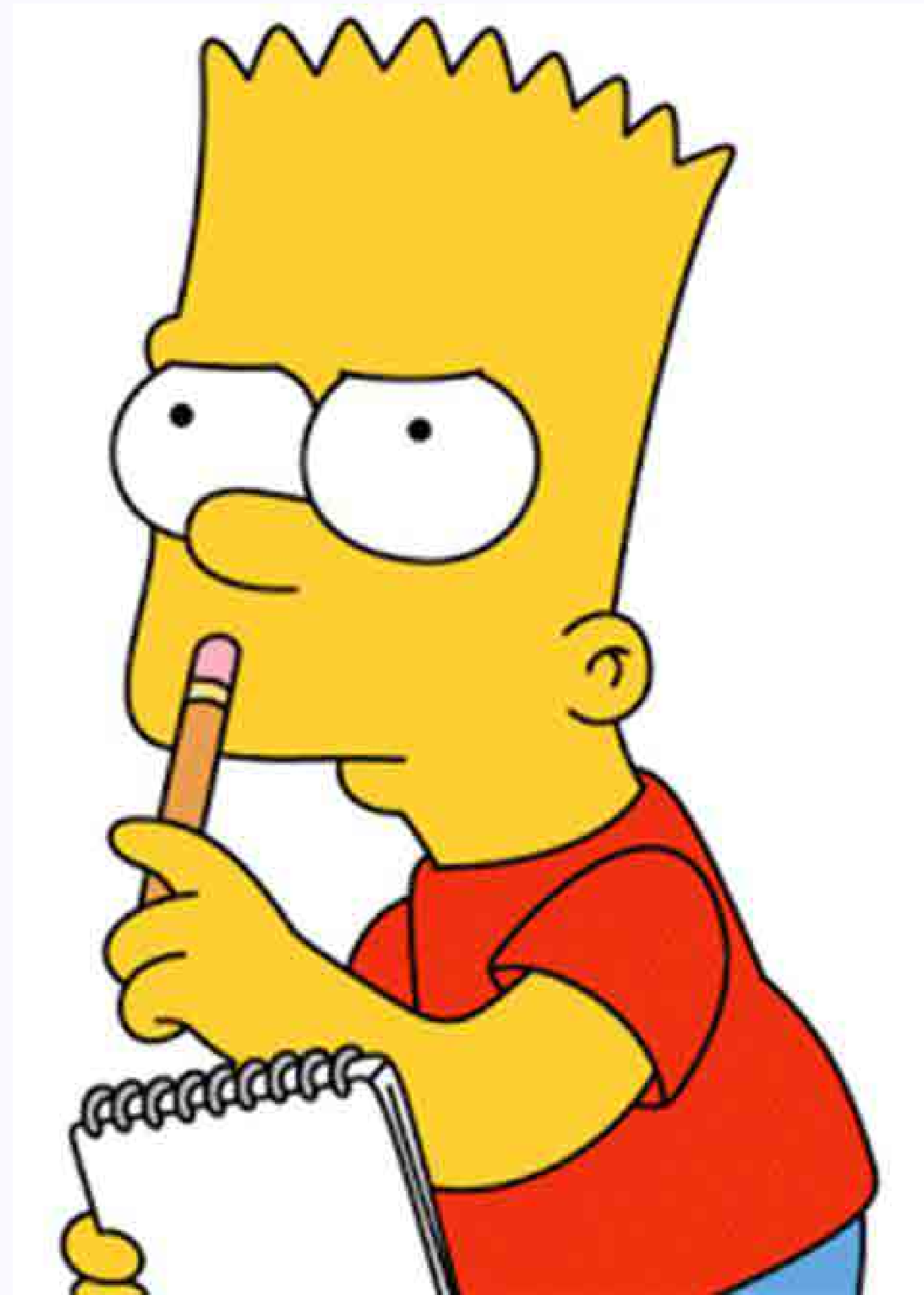
Letramento digital para quê?

- Perfil das novas gerações e as estratégias de acesso ao conhecimento se modificaram;
- Sociedade rica em informação e de complexidade crescente = acessível e disponível a qualquer hora e em qualquer lugar;
- Sujeitos na sociedade do conhecimento = fortemente influenciada pelas TIC;



Letramento digital para quê?

- Escola = entender e se adaptar a essa realidade;
- Professores = refletir suas práticas pedagógicas, ensinando o aluno a aprender por meio de ações continuadas, não restringindo à sala de aula tradicional.
- Buscar melhores resultados nas avaliações do processo de ensino e aprendizagem;



Atividade 2 – Roteiro de aprendizagem 02

Produção Textual

Descrição: Cada aluno deverá produzir um texto de no mínimo 20 linhas, destacando 3 aspectos importantes sobre a necessidade de inserir as tecnologias digitais no processo de ensino/aprendizagem.

Avaliação: 0,0 a 5,0 pontos

Obs. Utilize o roteiro de aprendizagem 02 para obter uma descrição mais detalhada sobre a atividade.

Por onde devemos começar?

- Políticas públicas
 - O modelo atual da educação básica brasileira;
 - Formação continuada de professores;
 - Ambientes favoráveis à utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem;



O que ganhamos ao usar tecnologia em sala de aula?

- Enfrentar a complexidade e os desafios do mundo atual;
- Ter uma relação crítica e criativa diante das inovações;
- Garantir melhores condições de lidar com as novas realidades do mundo do trabalho;



- Valorizar o caráter regional e nacional da cultura e da educação;
- Fortalecimento da cidadania e da solidariedade entre todos os povos;
- Cooperação, interatividade e respeito às diferenças;
- Atuar na defesa da educação como espaço de inclusão social e tecnológica;
- Estado de permanente predisposição ao aprendizado;



Onde posso encontrar tecnologias digitais?



Que tecnologias estão em evidência atualmente?

REALIDADE VIRTUAL – RV

- O que é: é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional.
- O objetivo dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais.

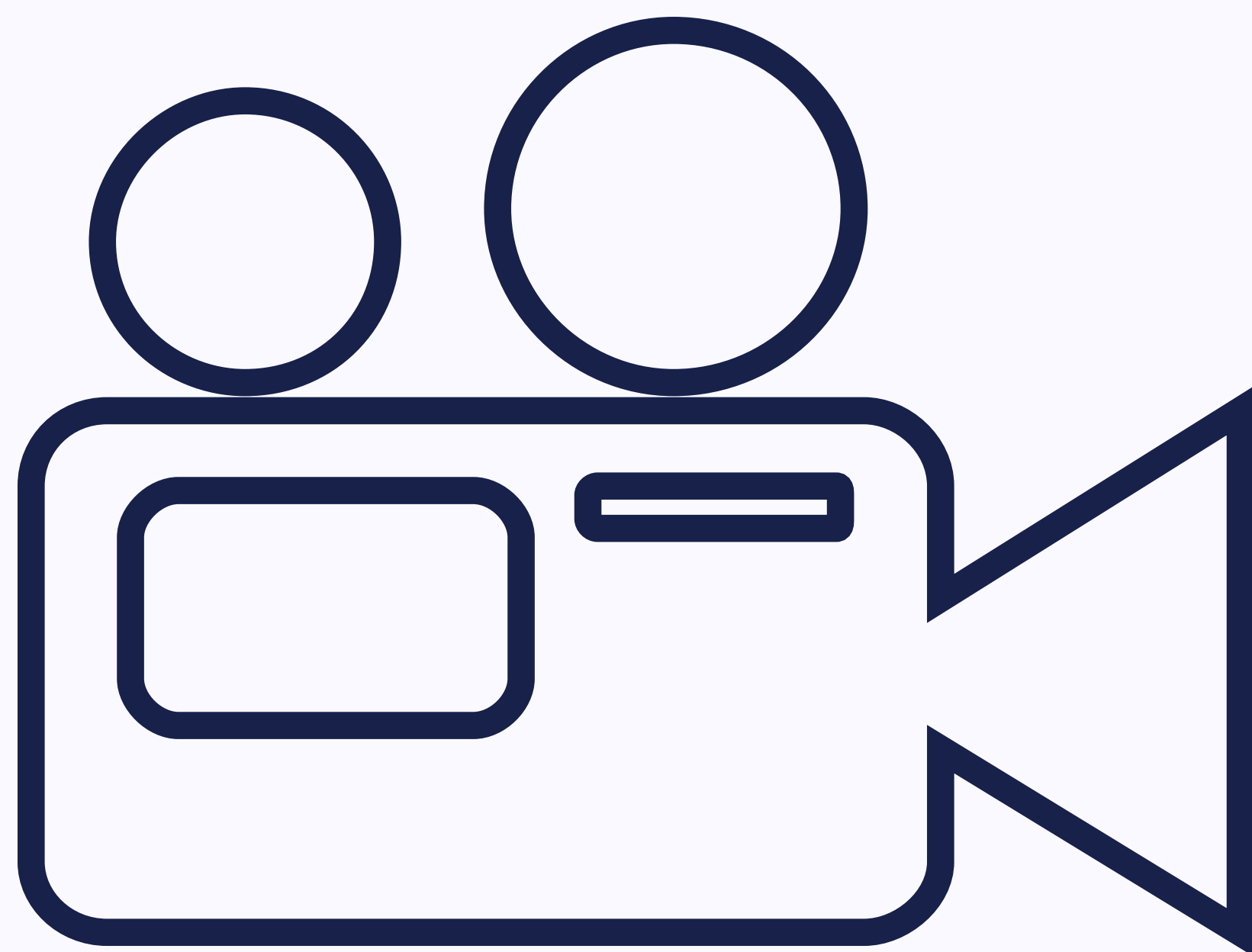
POR ONDE COMEÇAR?



Google Cardboard



Oculus Rift + Touch Virtual Reality System



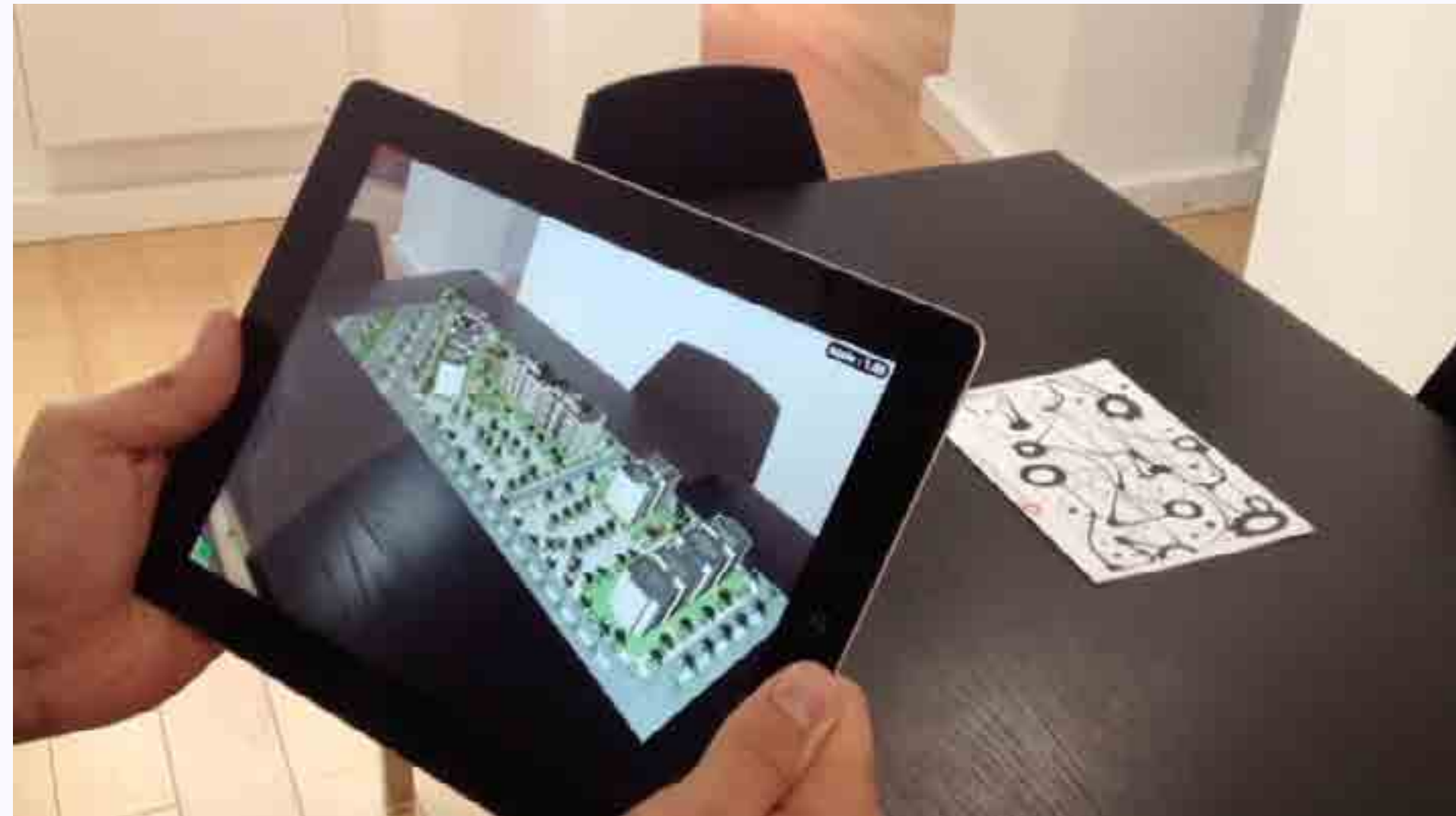
Vídeo Alpha

Que tecnologias estão em evidência atualmente?

REALIDADE AUMENTADA – RA

- O que é: integração de informações virtuais a visualizações do mundo real. Realiza-se a captura ao vivo de imagens, que são digitalmente processados e “ampliados” pela adição de gráficos criados pelo computador.

POR ONDE COMEÇAR?



APLICATIVO/ TABLET



SOFTWARE

Realidade aumentada

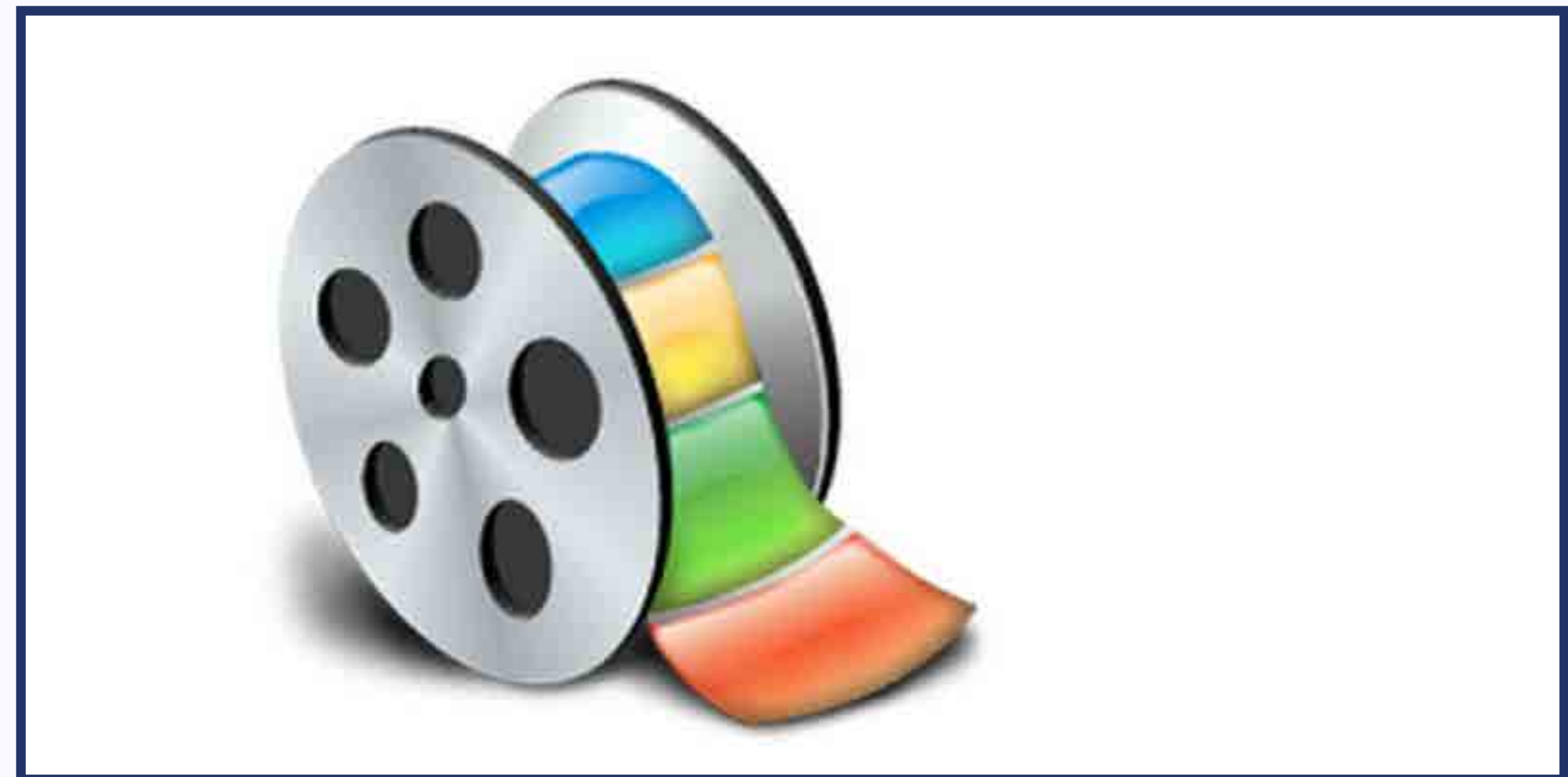
Que tecnologias estão em evidência atualmente?

STOP MOTION

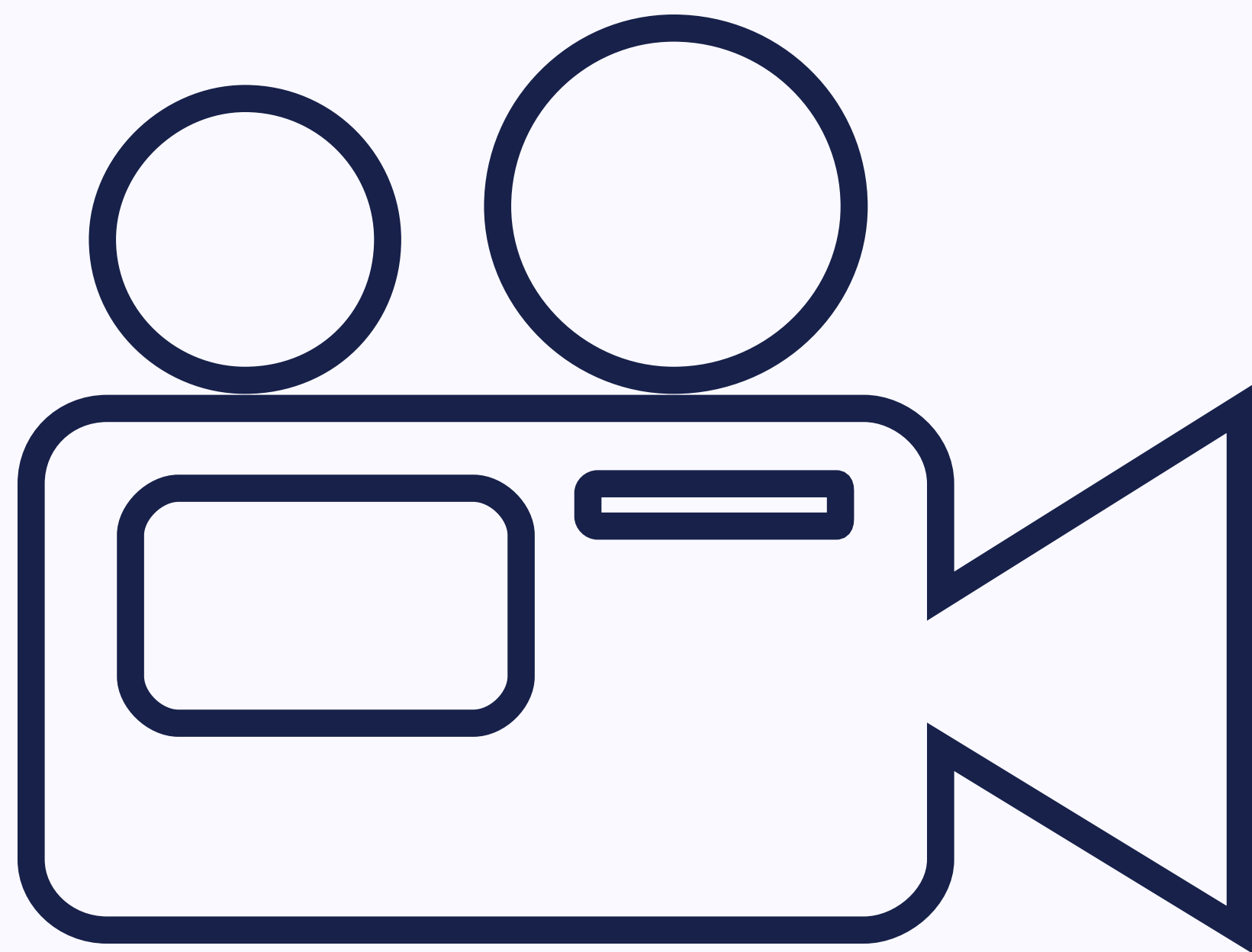
–O que é: uma técnica de animação gravado fotograma a fotograma com recurso de uma máquina de filmar, máquina fotográfica ou através de um computador.



CÂMERA DO CELULAR



SOFTWARE MOVIE MAKER

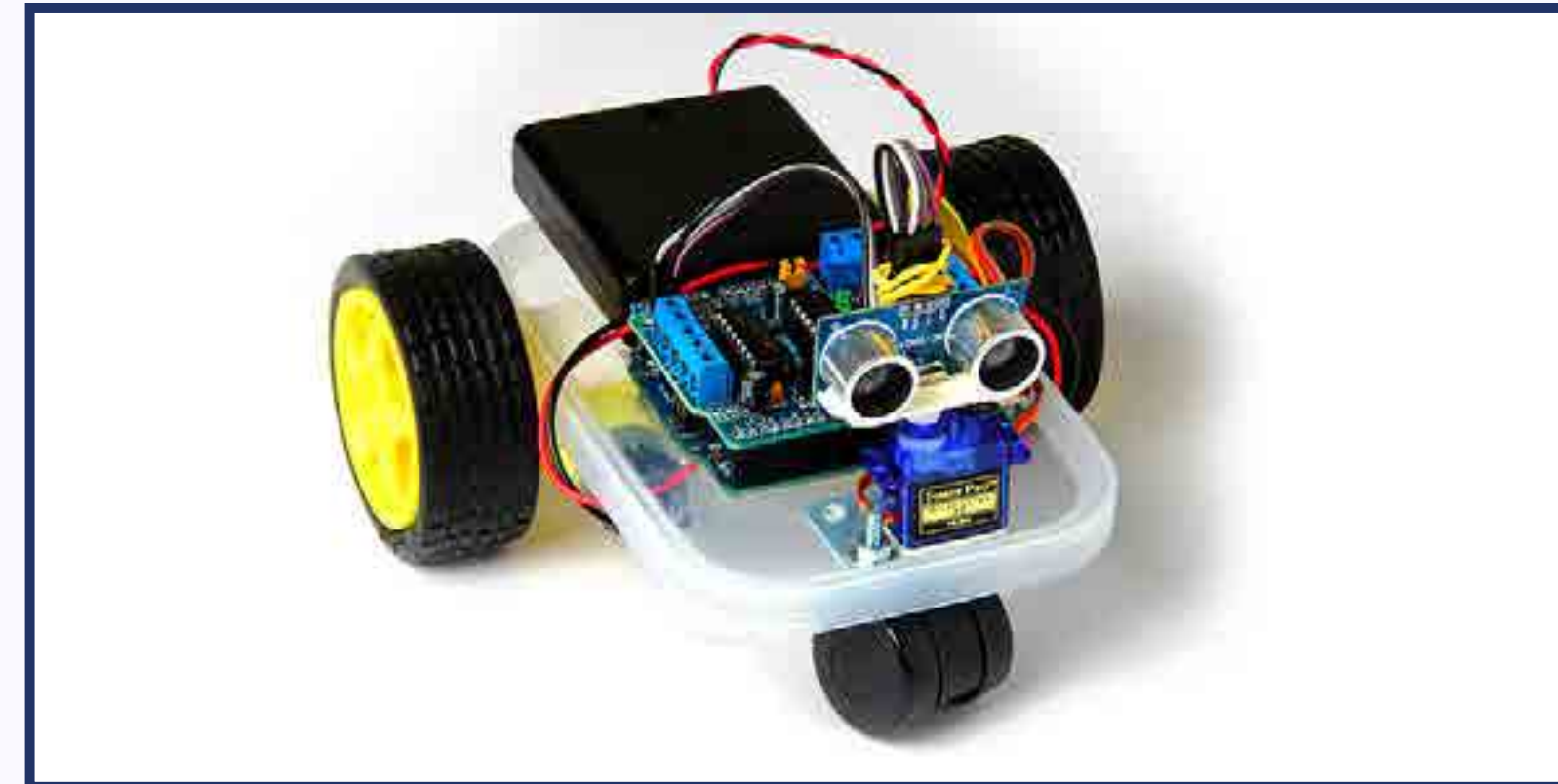


Animação quadro a quadro

Que tecnologias estão em evidência atualmente?

ROBÓTICA EDUCACIONAL

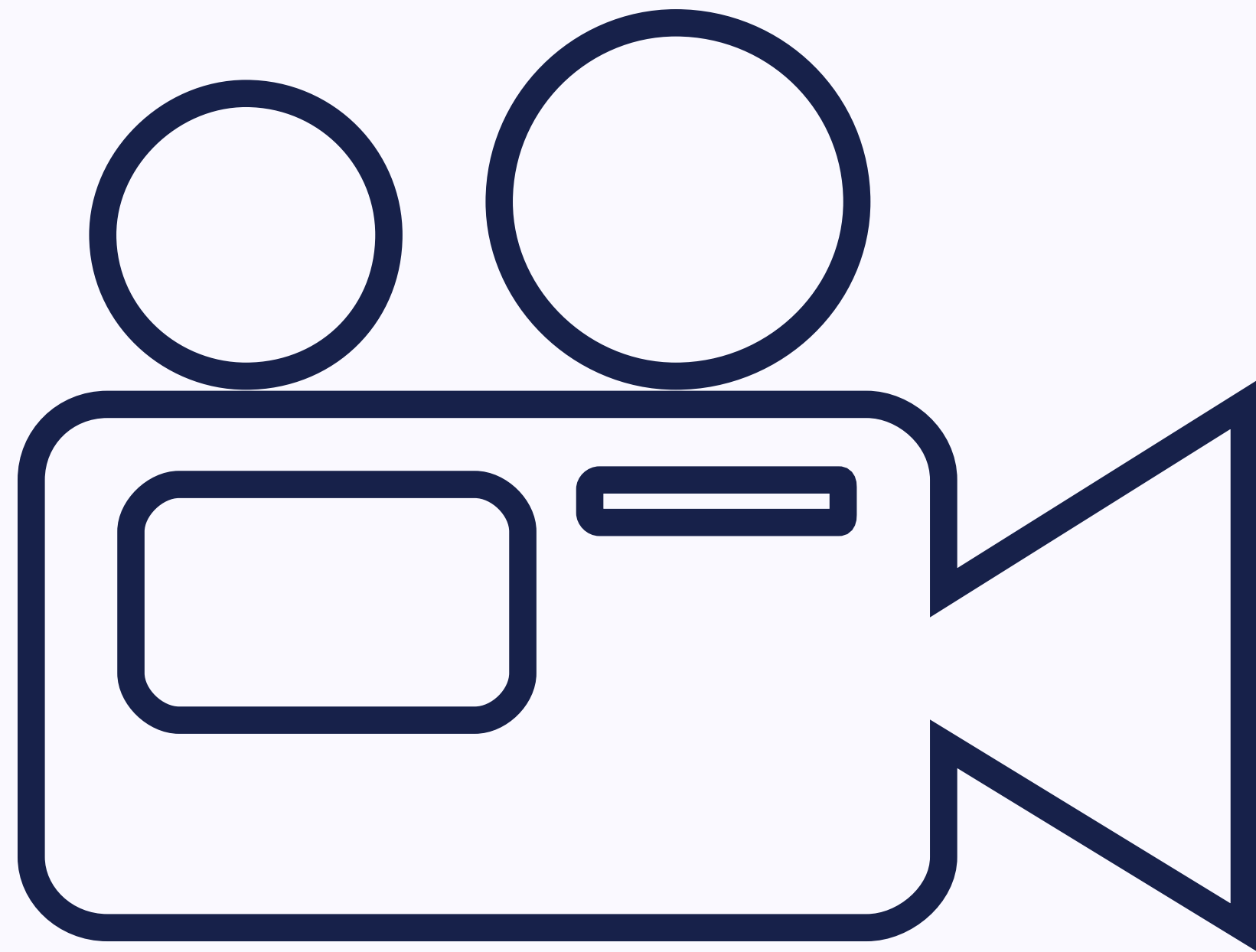
- O que é: são termos utilizados para caracterizar ambientes de aprendizagem que reúnem materiais de sucata ou kits de montagem compostos por peças diversas, motores e sensores controláveis por computador e softwares que permitam programar de alguma forma o funcionamento dos modelos montados.



MICROCONTROLADOR ARDUINO

COMPUTAÇÃO
NA ESCOLA

<http://www.computacaonaescola.ufsc.br/>



Funcionamento de um robô

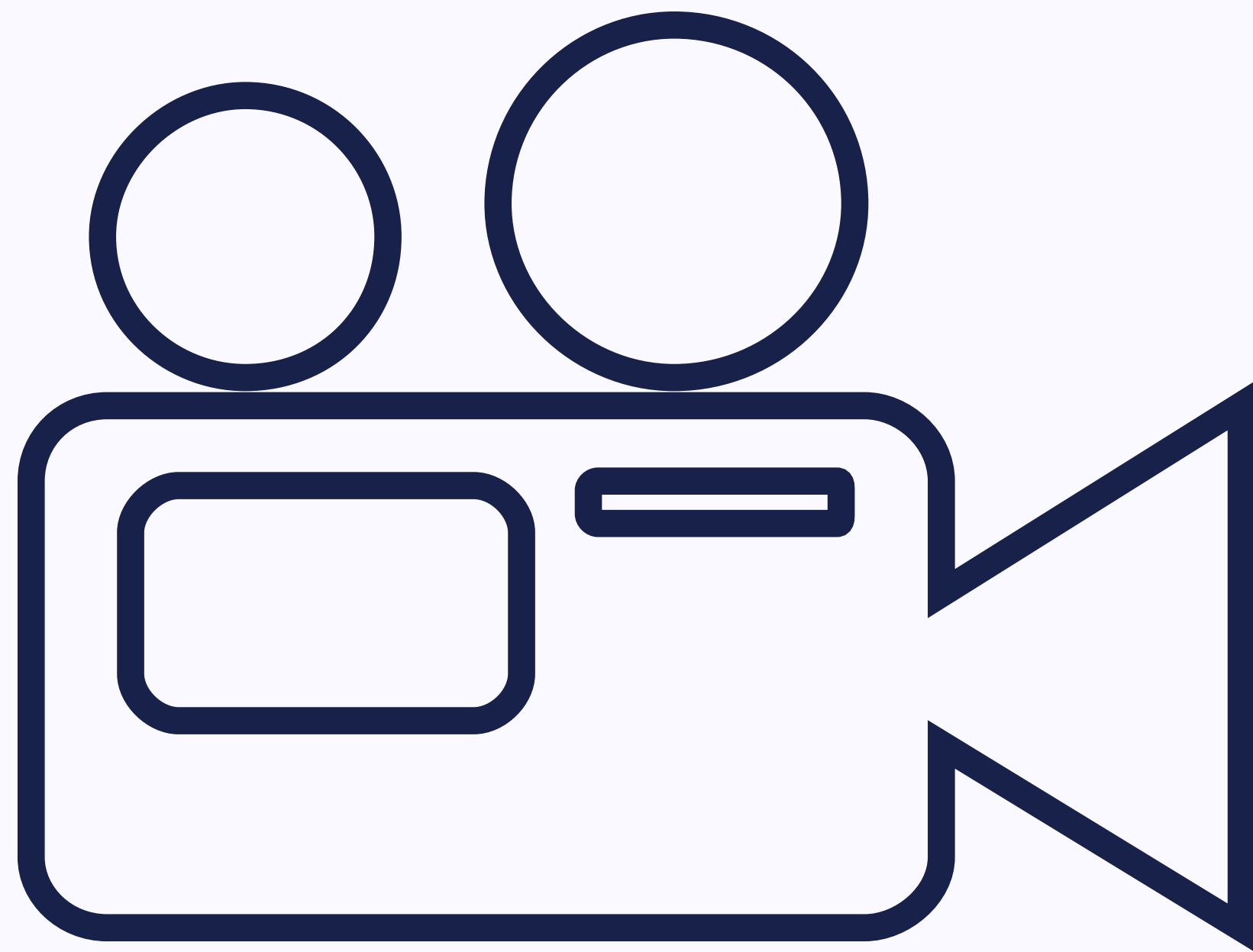
Que tecnologias estão em evidência atualmente?

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

- O que é: processo de pensamento envolvido na formulação de um problema e na expressão de sua solução de forma que um computador — humano ou máquina — possa efetivamente realizar.

SCRATCH





Vídeo Chroma – Pensamento computacional

Como fazer o uso das tecnologias digitais?

Metodologias Ativas de Aprendizagem

- O aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado. Sendo assim, o objetivo desse modelo de ensino é incentivar que a comunidade acadêmica desenvolva a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa.

- O psiquiatra americano William Glasser propõe que os alunos aprendem cerca de:
- 10% lendo;
- 20% escrevendo;
- 50% observando e escutando;
- 70% discutindo com outras pessoas;
- 80% praticando;
- 95% ensinando.

Quais tendências educacionais estão em evidência?

- **Aprendizagem Baseada em Projetos/ Problemas** – A aprendizagem baseada em projetos ou problemas (ABP) – em inglês, *project based learning(PBL)* – tem por objetivo fazer com que os alunos adquiram conhecimento por meio da solução colaborativa de desafios.



Quais tendências educacionais estão em evidência?

M-learning

- Poder ser entendido como aprendizagem móvel ou integração das tecnologias móveis no contexto educativo.



Quais tendências educacionais estão em evidência?

Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)

- A proposta é prover aulas menos expositivas, mais produtivas e participativas, capazes de engajar os alunos no conteúdo e melhor utilizar o tempo e conhecimento do professor.



Quais tendências educacionais estão em evidência?

Ensino Híbrido

- É um modelo de educação formal que se caracteriza por mesclar dois modos de ensino: o on-line, em que geralmente o aluno estuda sozinho e o off-line, momento em que o aluno estuda em grupo, com o professor ou colegas, valorizando a interação e o aprendizado coletivo e colaborativo.



Quais tendências educacionais estão em evidência?

Gamificação

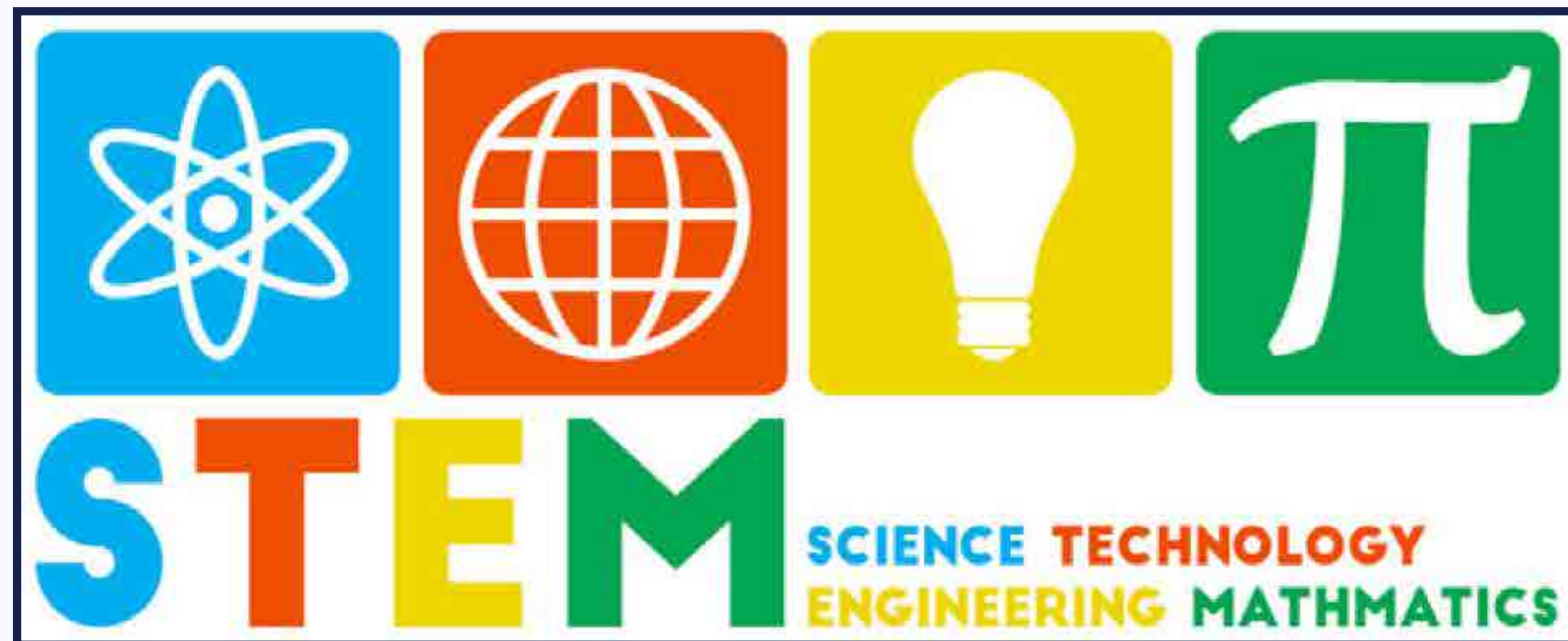
- O termo complicado significa simplesmente usar elementos dos jogos de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na educação, ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema.

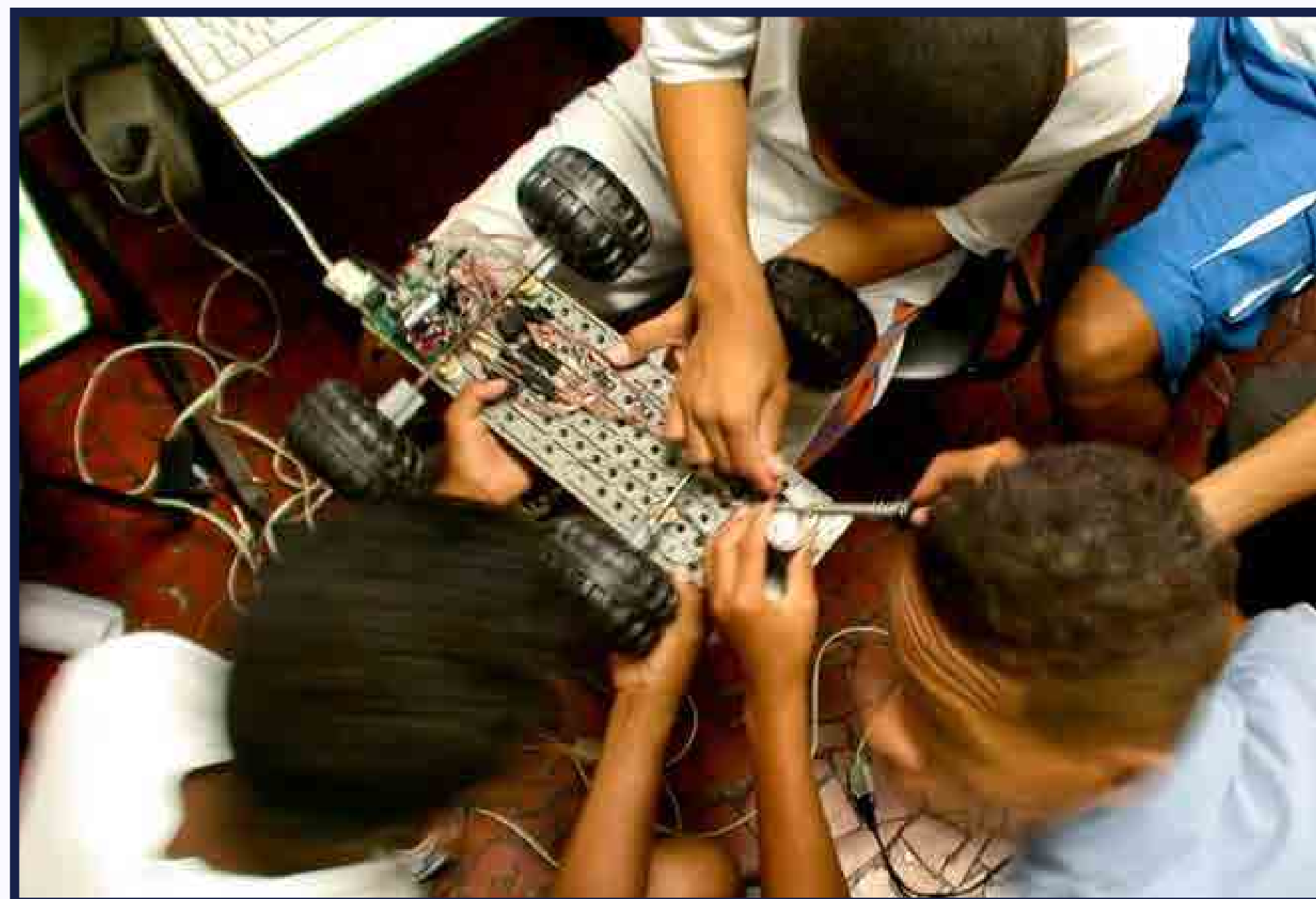


Quais tendências educacionais estão em evidência?

STEM

- É um acrônimo em inglês usado para designar as quatro áreas do conhecimento: Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática (em inglês Science, Technology, Engineering, and Mathematics).





Aprendizagem mão na massa



Paulo Blikstein

Quais os benefícios em utilizar estas tendências?

- Vários benefícios tanto para a comunidade acadêmica quanto para a instituição de ensino:

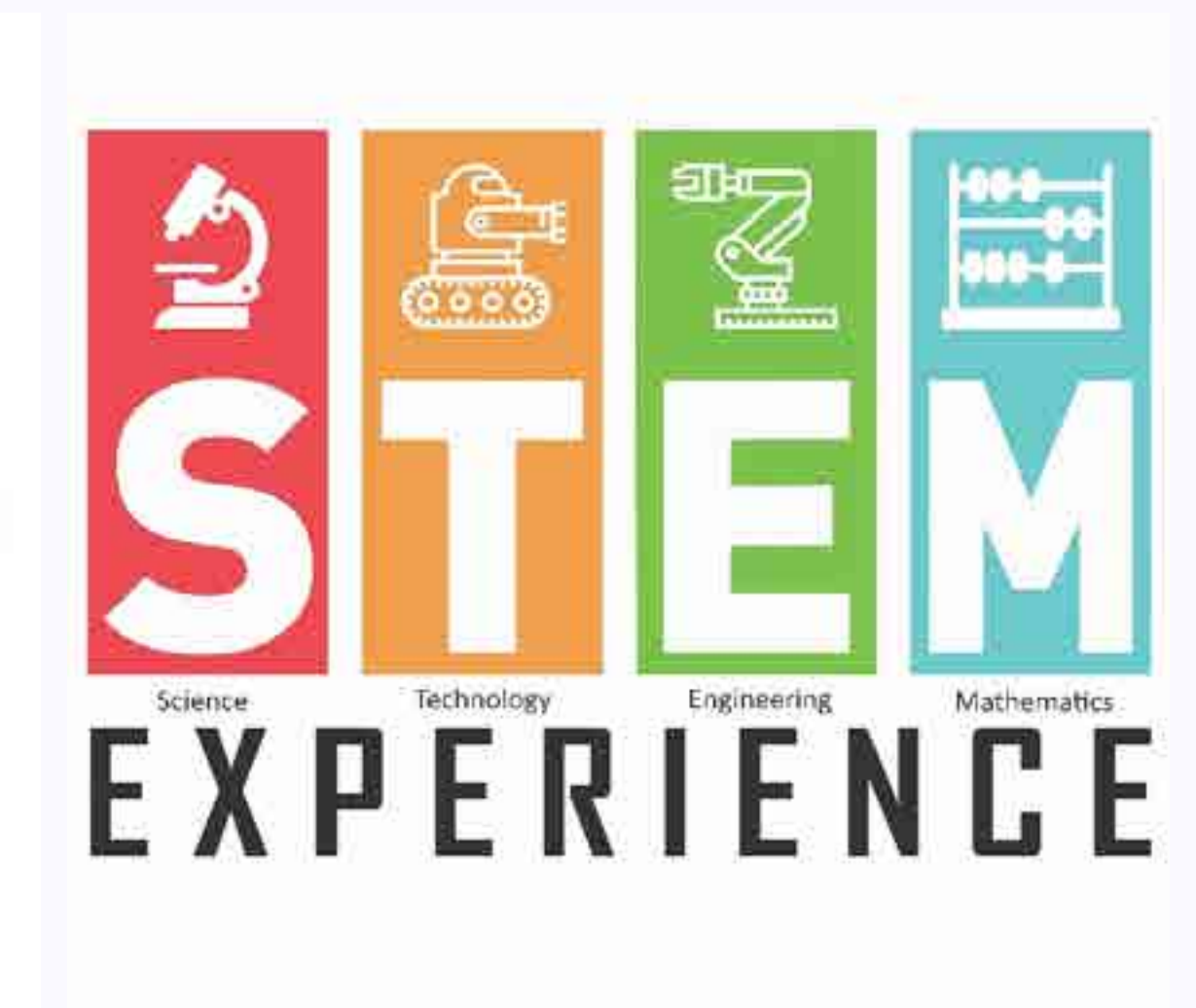
Para os alunos

- Adquirem maior autonomia;
- Desenvolvem confiança;
- Passam a enxergar o aprendizado como algo tranquilo;
- Tornam-se aptos a resolver problemas;
- Tornam-se profissionais mais qualificados e valorizados;
- Tornam-se protagonistas do seu aprendizado.

Para a escola

- **Maior satisfação dos alunos com o ambiente da sala de aula;**
- **Melhora da percepção dos alunos com a instituição;**
- **Aumento do reconhecimento no mercado;**
- **Aumento da atração, captação e retenção de alunos.**

Onde posso encontrar estudos sobre tecnologias na educação?



E agora?

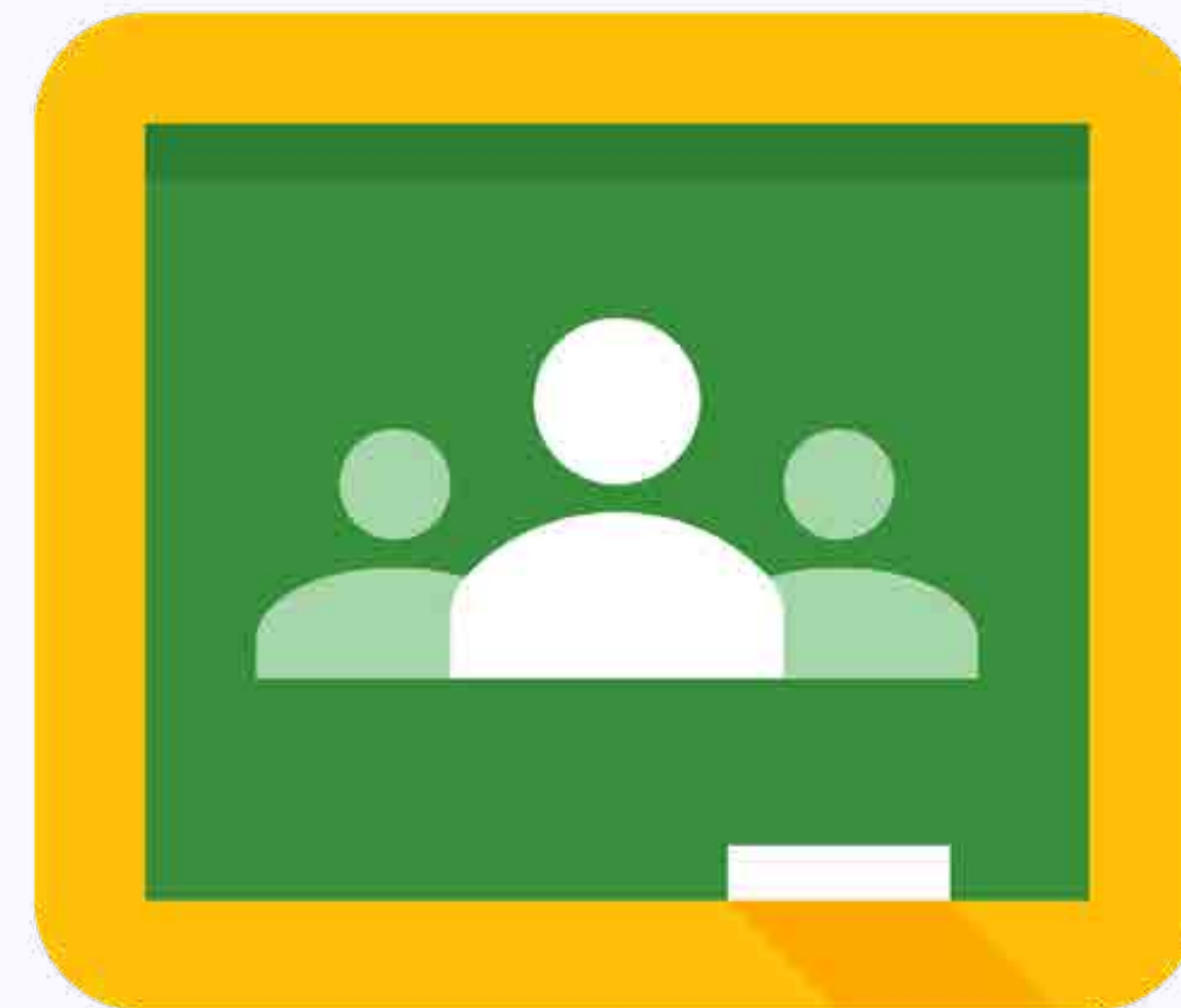
- Os atuais cursos de formação de professores – em todos os seus níveis e formas – preparam profissionais para essas novas realidades?
- Basta formar os professores sem transformar a realidade em que atuam?
- Como relacionar essas necessidades com os demais desafios educacionais brasileiros?



“Tarefa para casa”

- **Atividade:** Instalando o Aplicativo Google Classroom
- **Descrição:** Cada aluno deve realizar a instalação do aplicativo Google Classroom em seu dispositivo Móvel (Celular ou Tablet) e levar o seu dispositivo com o aplicativo instalado em nossa próxima aula.
- **Avaliação:** 0,0 a 1,0 ponto

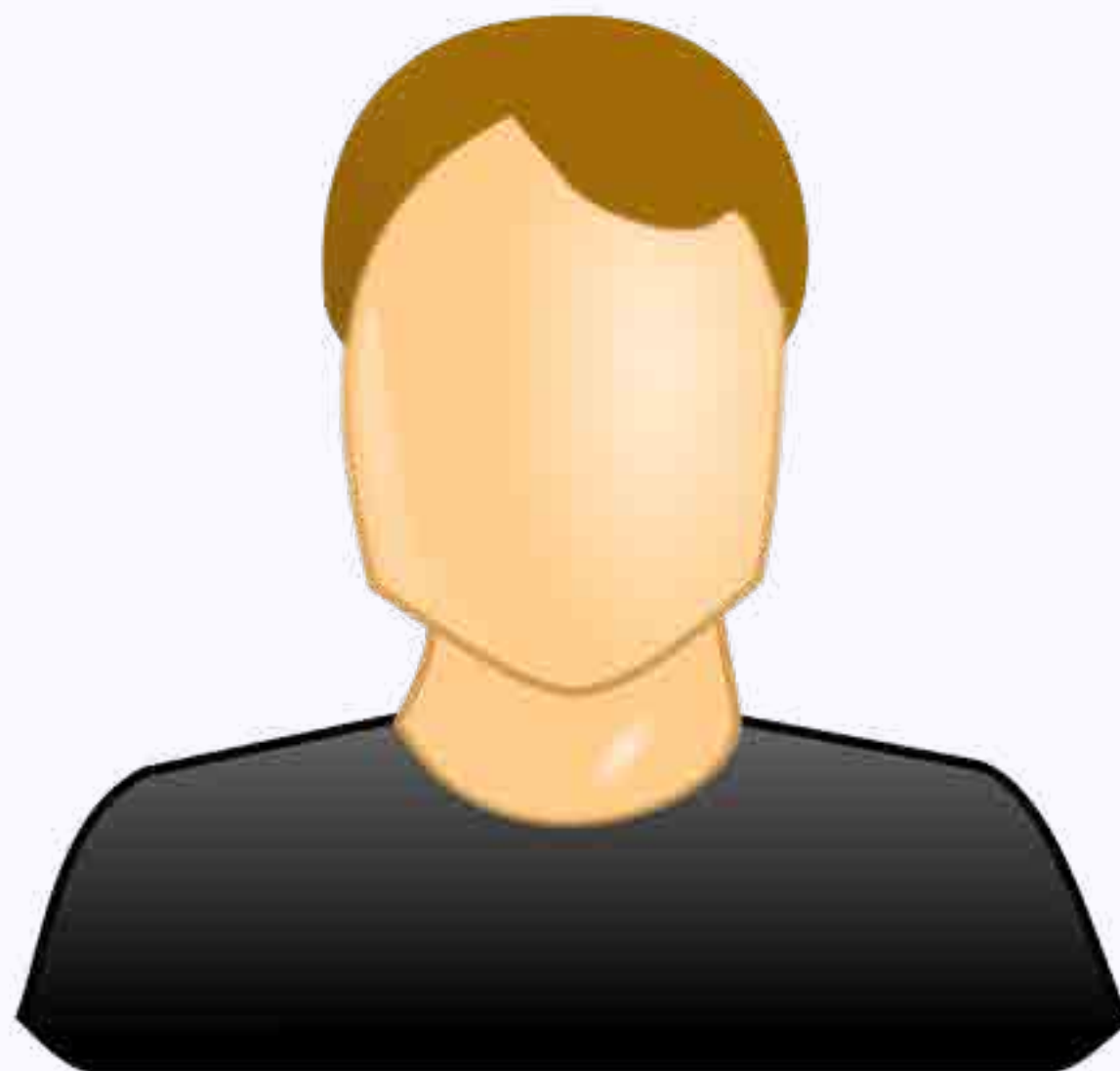
Obs. Caso necessário, utilize os tutoriais disponíveis no material de apoio da disciplina.



NÃO TENHO UMA conexão de internet rápida



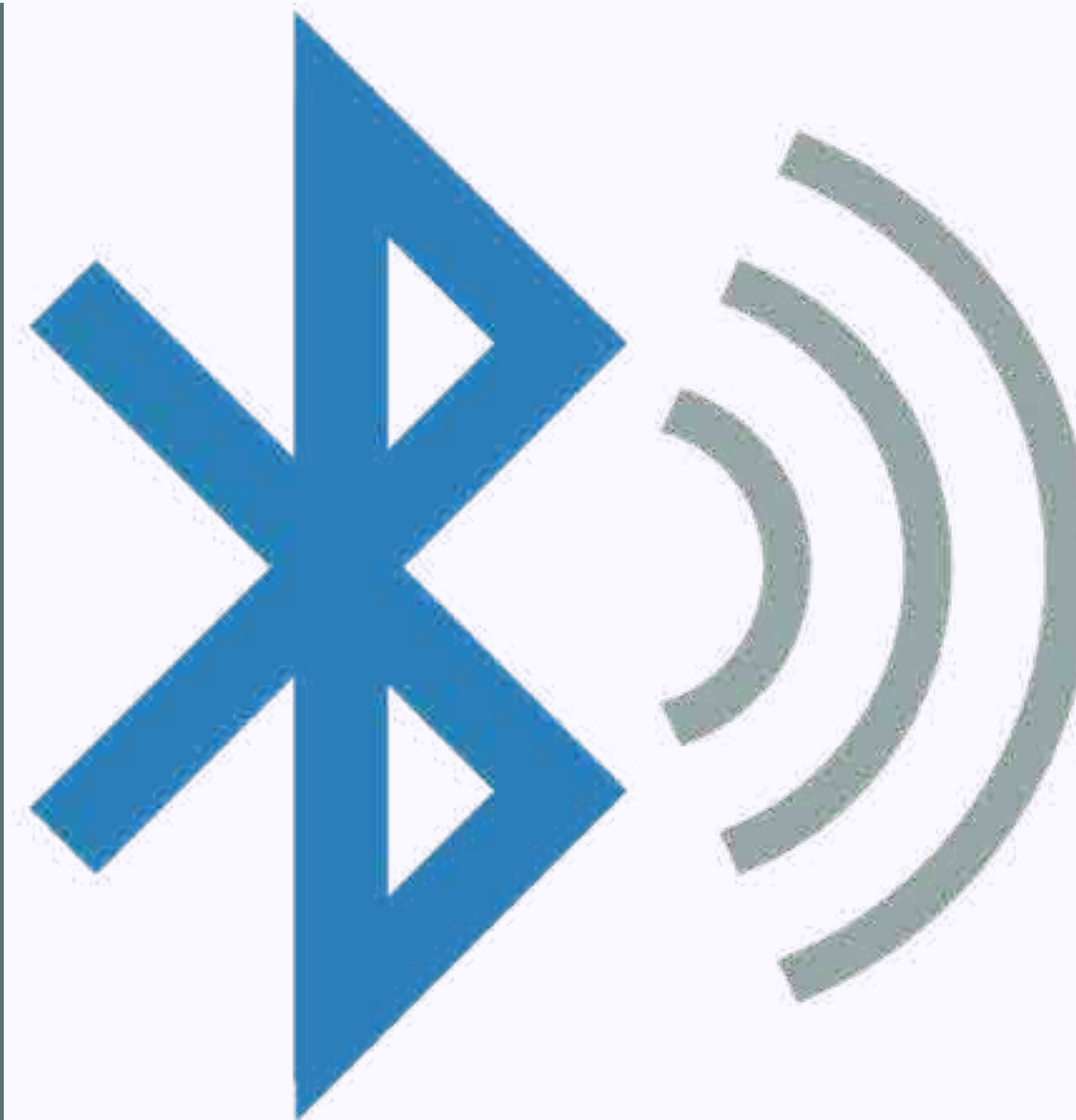
Como posso compartilhar um aplicativo instalado no meu dispositivo?



1. Usuário realiza o download do aplicativo na internet.



2. Dispositivo conectado à internet



3. Envia aos demais por conexão Bluetooth



4. Usuários instalam aplicativo recebido

ATENÇÃO!!!

Para saber mais como realizar a instalação de aplicativos no sistema operacional Android, consulte o Tutorial de Instalação de Aplicativos Compartilhados disponível no material de apoio da disciplina.

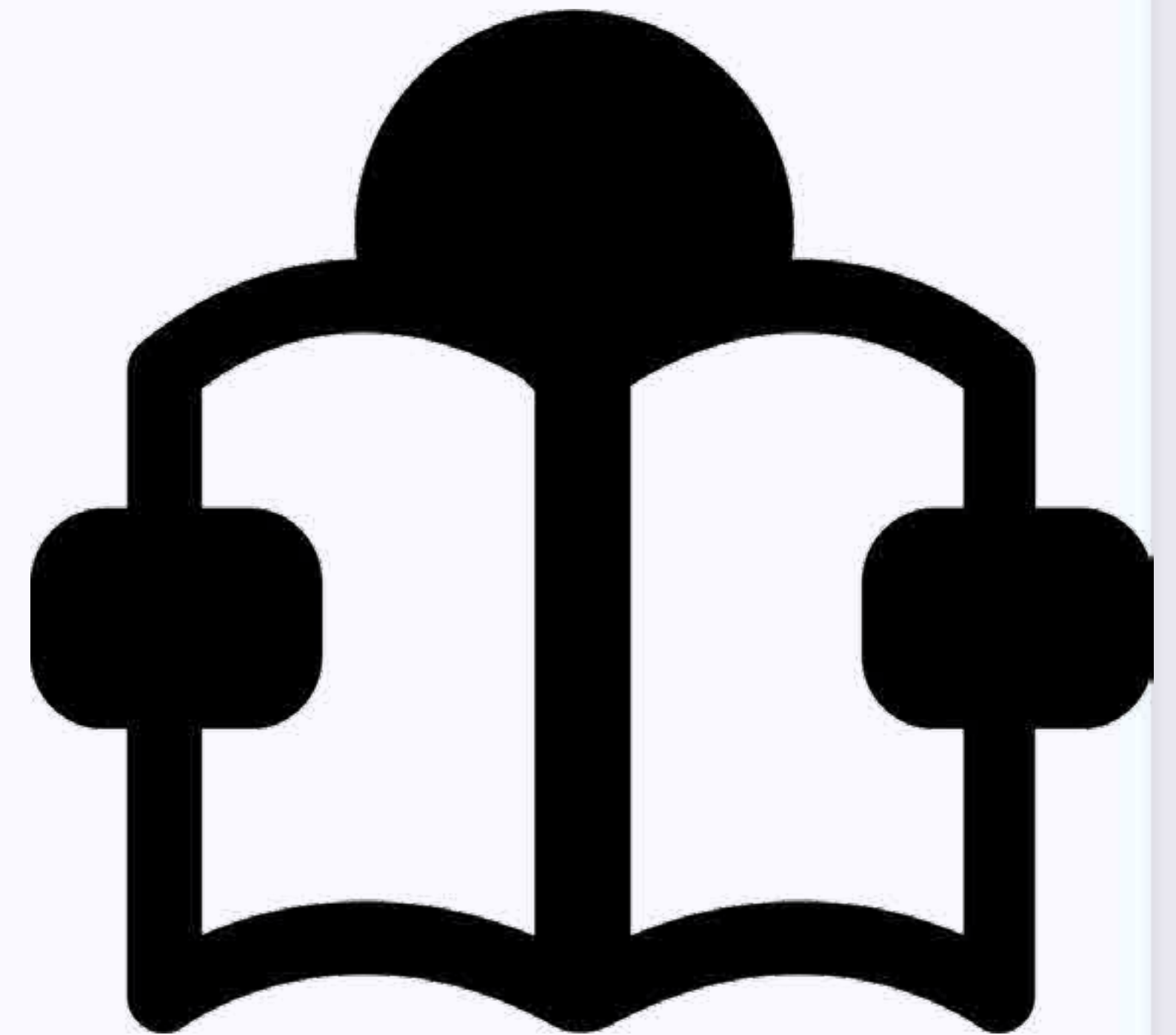


“Tarefa para casa”

2ª TAREFA

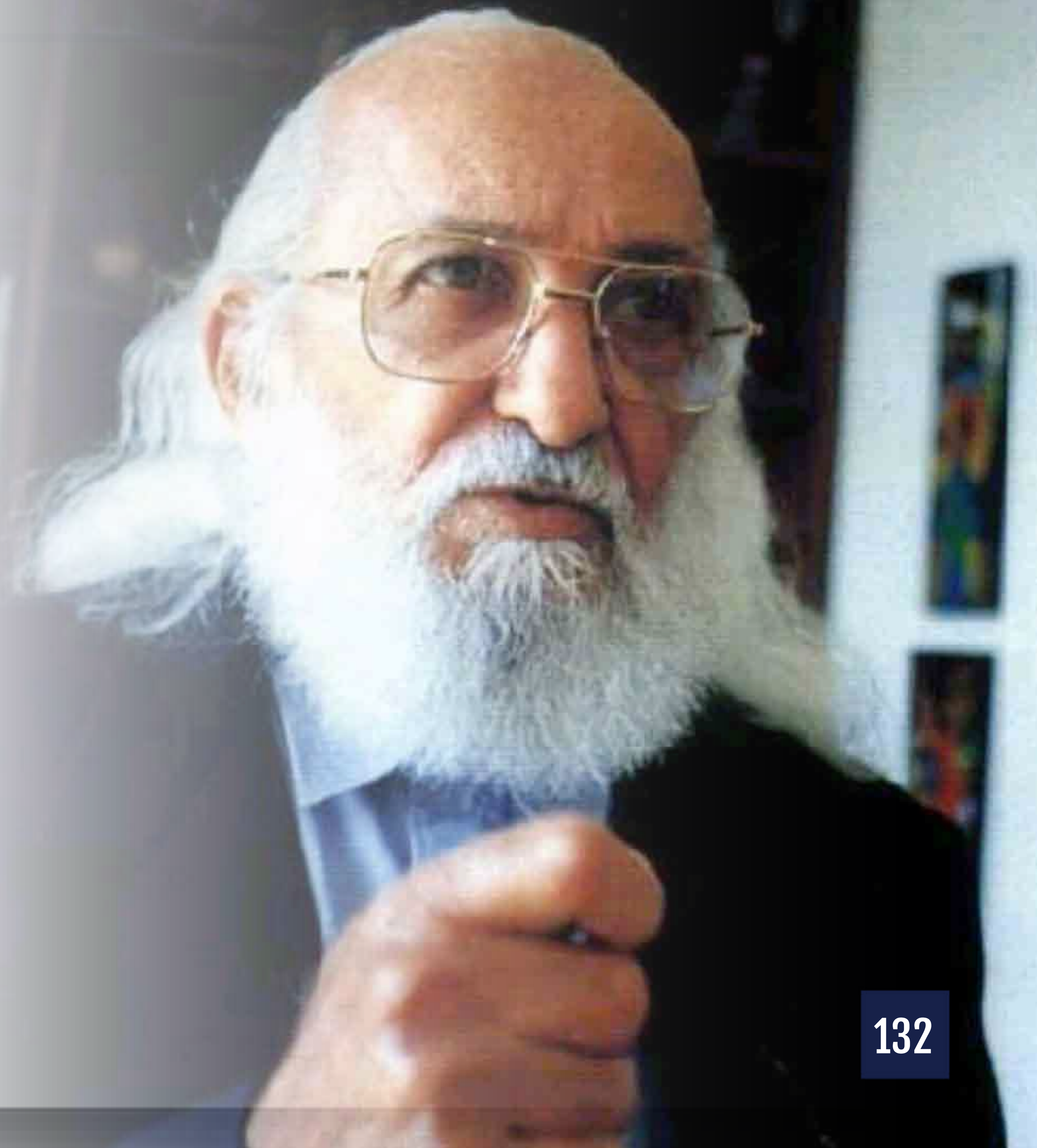
- **Atividade:** Leitura dos Textos de Apoio da Próxima Aula
- **Descrição:** Cada aluno deve realizar a leitura dos artigos: I – História da EAD no Mundo e II – História da EAD no Brasil disponíveis no material de apoio da nossa disciplina.

Obs. A leitura antecipada dos textos ajudará no desenvolvimento das atividades da próxima aula.



Para refletir!

“Sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino.” (Paulo Freire)



Obrigado!

www.almirjr.com
<http://avauea.uea.edu.br>

