



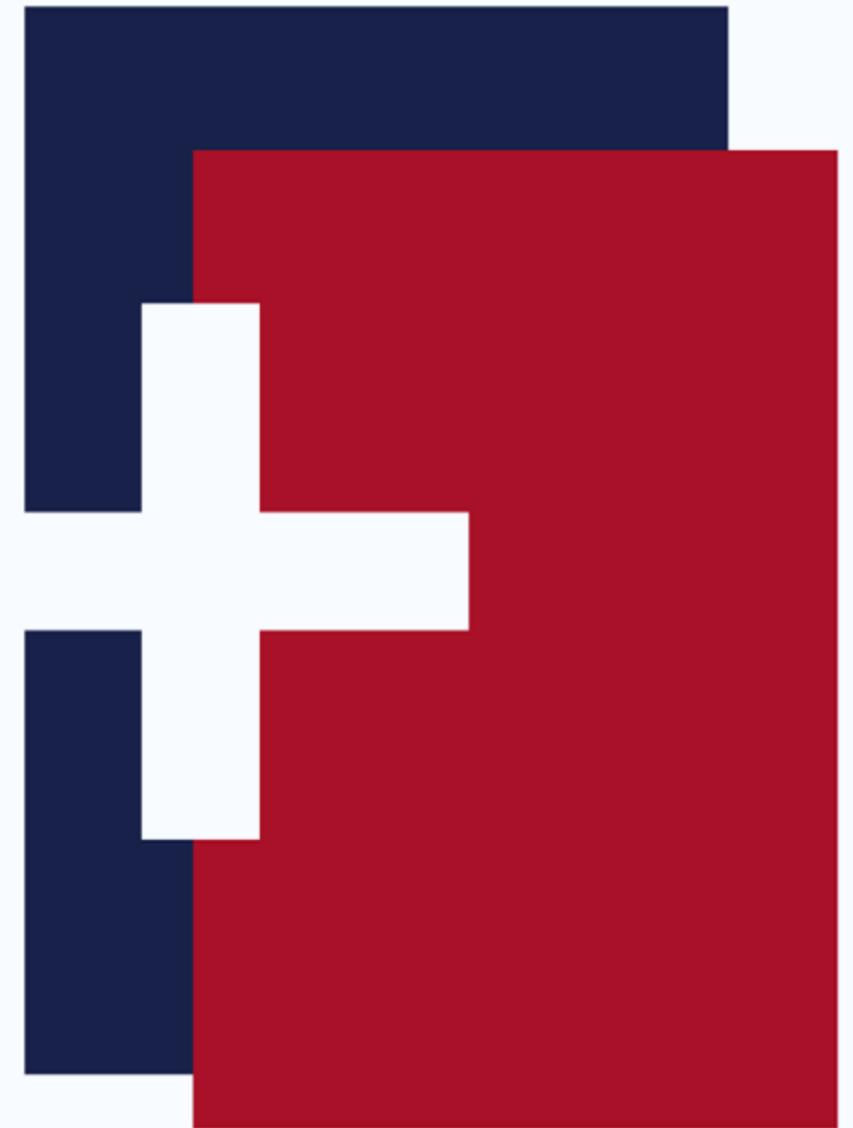
LETRAMENTO DIGITAL

L

D

Curso

Especialização em Letramento Digital



PÓS-GRADUAÇÃO LETRAMENTO DIGITAL

Disciplina: Tecnologia educacional e concepção de aprendizagem

Módulo: I

Carga Horária: 20 h

Professora da Disciplina: Msc. Maely Amaro dos Santos Galvão

Prezados Especialistas!

Sejam bem-vindos à Disciplina Tecnologia educacional e concepção de aprendizagem.

Sou a Professora [Maely Amaro dos Santos Galvão](#), graduada em Pedagogia-(UFAM), Especialista em Tecnologia Educacional-(UFAM) e Mestre em Educação, pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM).



Email: magalvao@uea.edu.br



Facebook: Maely Amaro



Snapchat : [maelyamaro13](#)

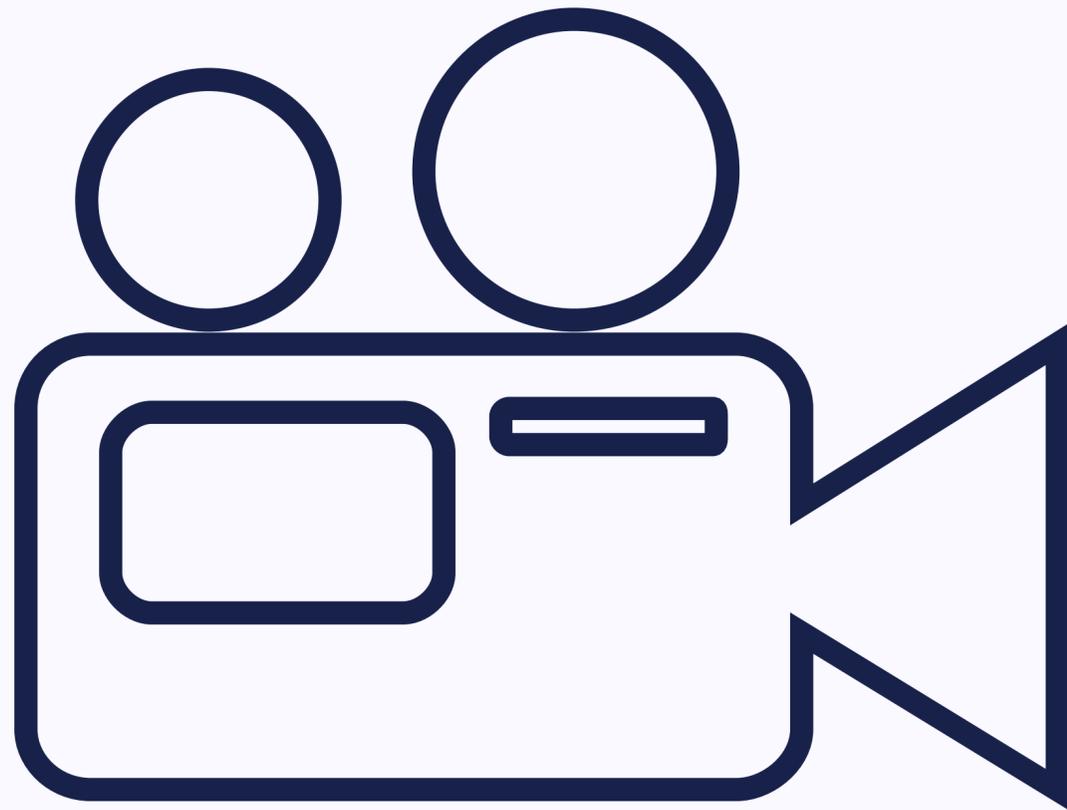


Instagran: [maelyamaro](#)

Objetivos:

- **Compreender os pressupostos teóricometodológicos que fundamentam as diferentes propostas de ensino e aprendizagem;**
- **Situar e refletir sobre as relações entre as tecnologias e a educação;**
- **Refletir sobre a construção de saberes necessários a prática docente;**

Reconhecer os princípios da Gestão da Sala de Aula com o uso de tecnologias.



Alpha - dinossauro

Tecnologia na Educação: Refletindo conceitos

Introdução

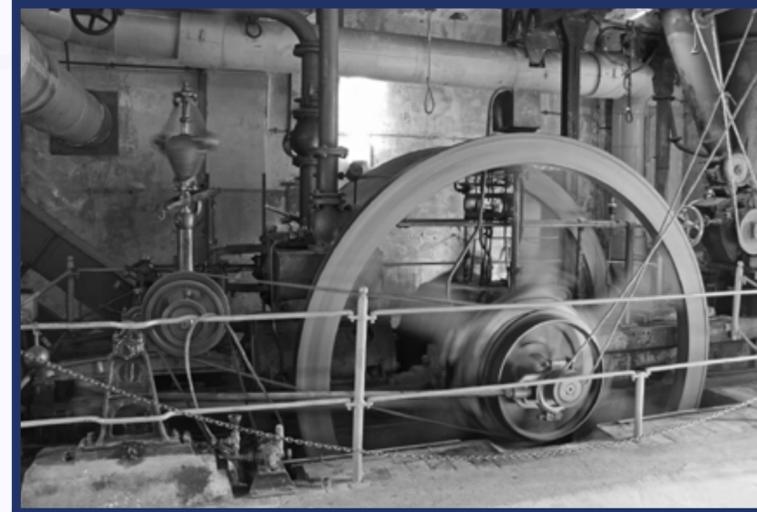
Lemos, com frequência, que as tecnologias de comunicação estão provocando profundas mudanças em todas as dimensões da nossa vida. Elas vêm colaborando, sem dúvida, para modificar o mundo.

Tecnologia na Educação: Refletindo conceitos

Introdução

Evidencia-se a necessidade de uma prática de reflexão sobre a importância dos recursos didáticos, através de uma proposta que justifique a sua utilização.

A máquina a vapor, a eletricidade, o telefone, o carro, o avião, a televisão, o computador, as redes eletrônicas contribuíram para a extraordinária expansão do capitalismo, para o fortalecimento do modelo urbano, para a diminuição das distâncias.



Tecnofobia = medo da tecnologia moderna, rejeição ou resistência ao uso da tecnologia.

Mitos X realidades

Lion (2001) apresenta três mitos relacionados à tecnologias digitais na Educação

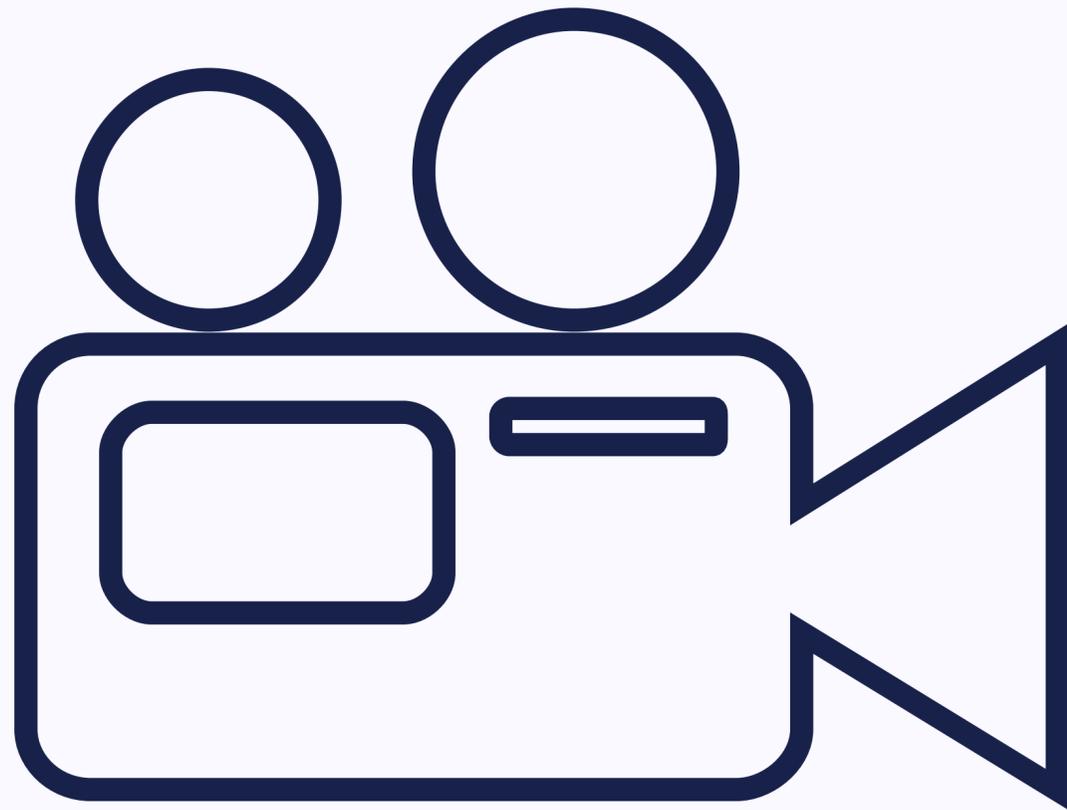
Tecnofilia X Tecnofobia

Nativos Virtuais X Imigrantes Virtuais

Socializar o material X Críticas

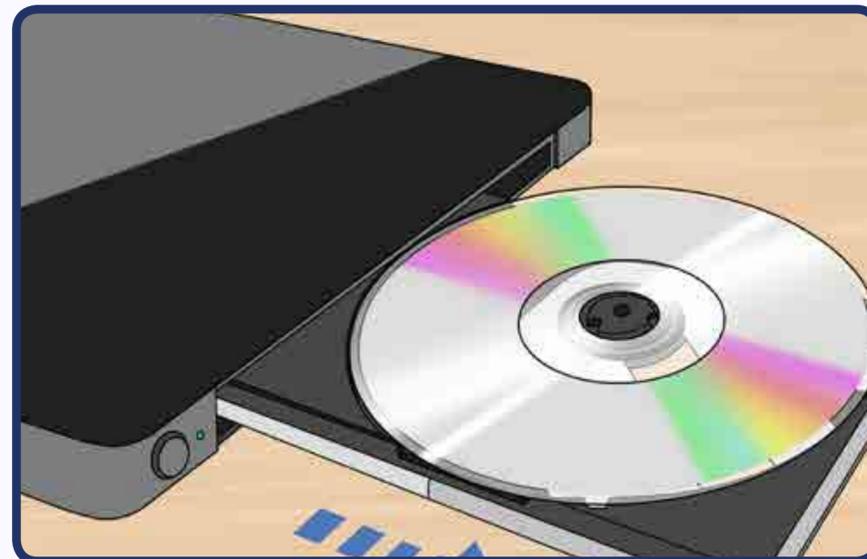
Tecnologia é a aplicação de um conhecimento, de um “saber como fazer”, de métodos e materiais para a solução de um dado problema.





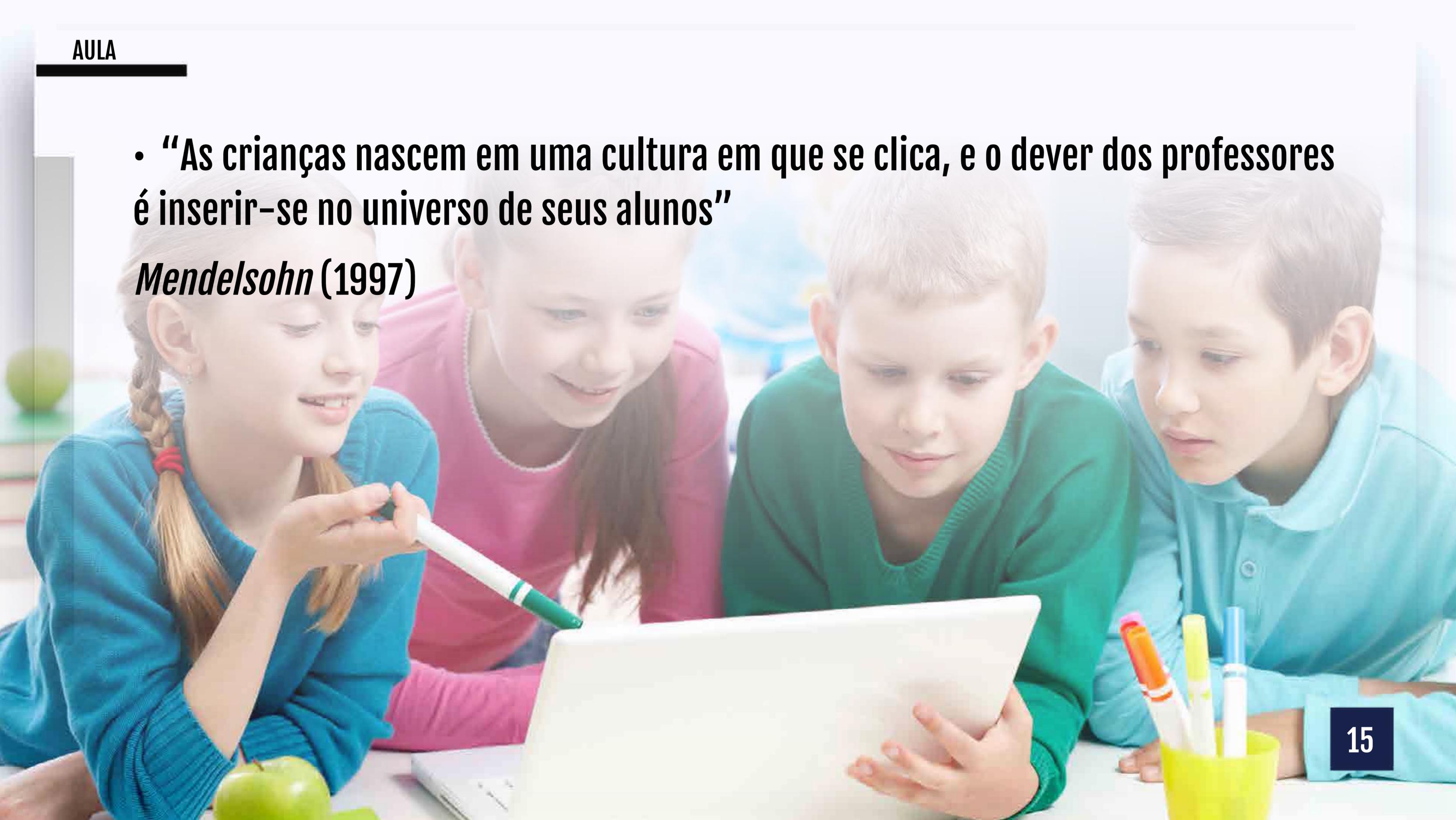
Alpha

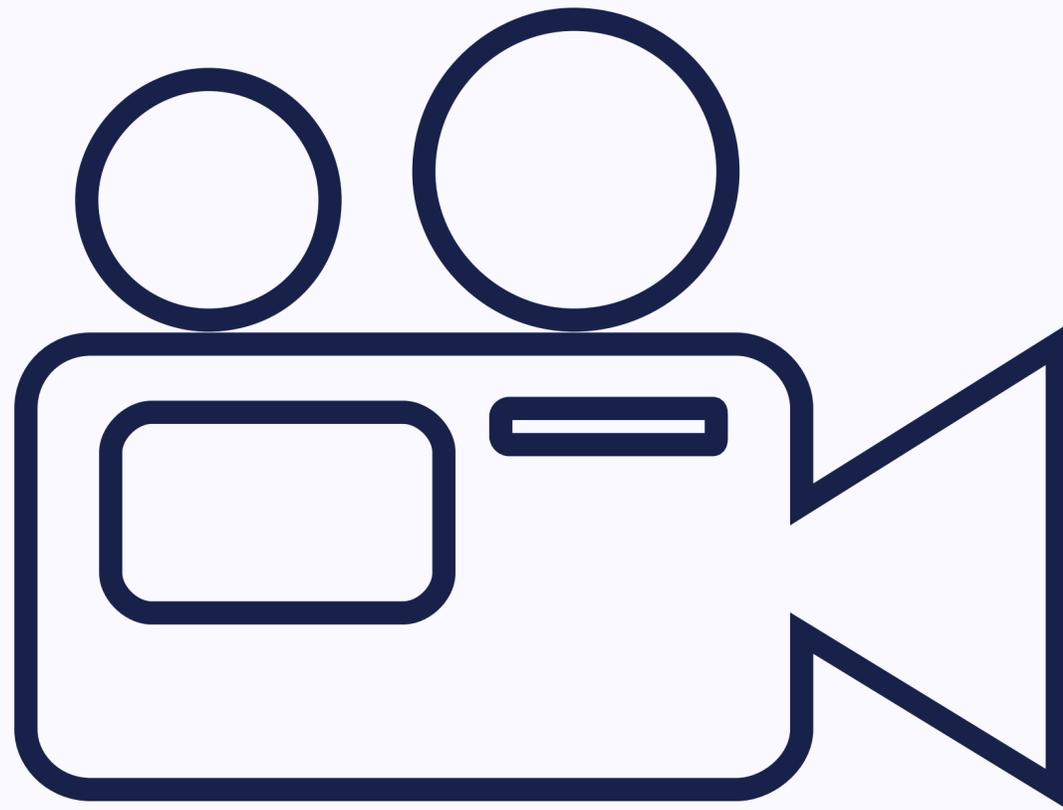
Evolução da Tecnologia Educacional



- **“As crianças nascem em uma cultura em que se clica, e o dever dos professores é inserir-se no universo de seus alunos”**

Mendelsohn (1997)





Recém-nascido na era digital

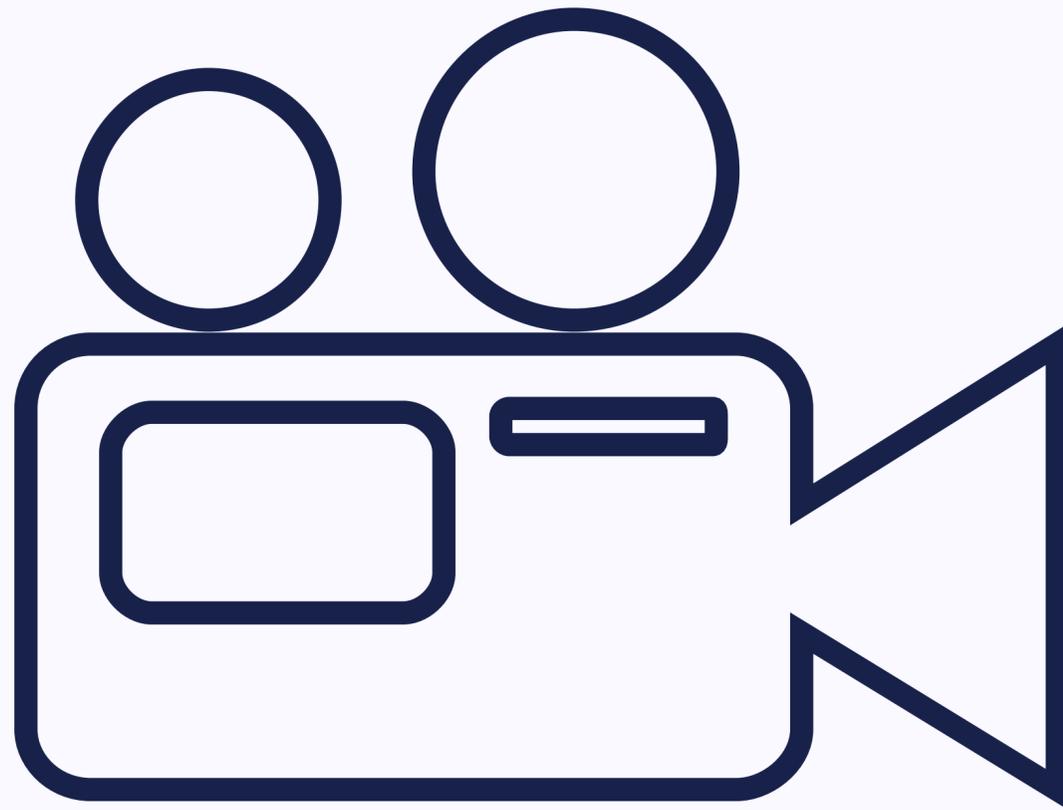
Das muitas das tecnologias que surgiram para escola, poucas tornaram-se tão tradicionais como a lousa e o giz. Hoje, outras tecnologias adentraram na sala de aula como projetores multimídias e lousas digitais. Mas os computadores, smartphones, tablets, por exemplo, tornaram-se novas fontes de conhecimentos fora da sala, rompendo com a exclusividade, até então da escola.



Cabe à escola orientar esses novos caminhos com o objetivo de transformar informação em conhecimentos.

O uso da tecnologia para além das redes sociais, pode e deve ser vivenciado pelos alunos e professores.





Evolução tecnológica

Pensamento Crítico

**Resolução de
problemas**

**Aprendizado
colaborativo**

Pensamento Crítico

**Resolução de
problemas**

**Aprendizado
colaborativo**

**Conteúdos
Obrigatórios**



A Educação e a sociedade como um todo enfrentam diferentes demandas.

Por um lado, organismos Internacionais como a Unesco alertam a importância de educar os alunos a pensar de forma crítica, para que saibam resolver problemas e aprendam de forma colaborativa.

De outro, temos a cobrança pelos conteúdos que devem ser ensinados na escola, e que podem estar distantes do uso da criatividade, e buscando apenas a preparação dos anos.

As tecnologias educacionais podem ajudar os professores a combinar esses dois cenários.

**Identities, Concepts and
Senses**

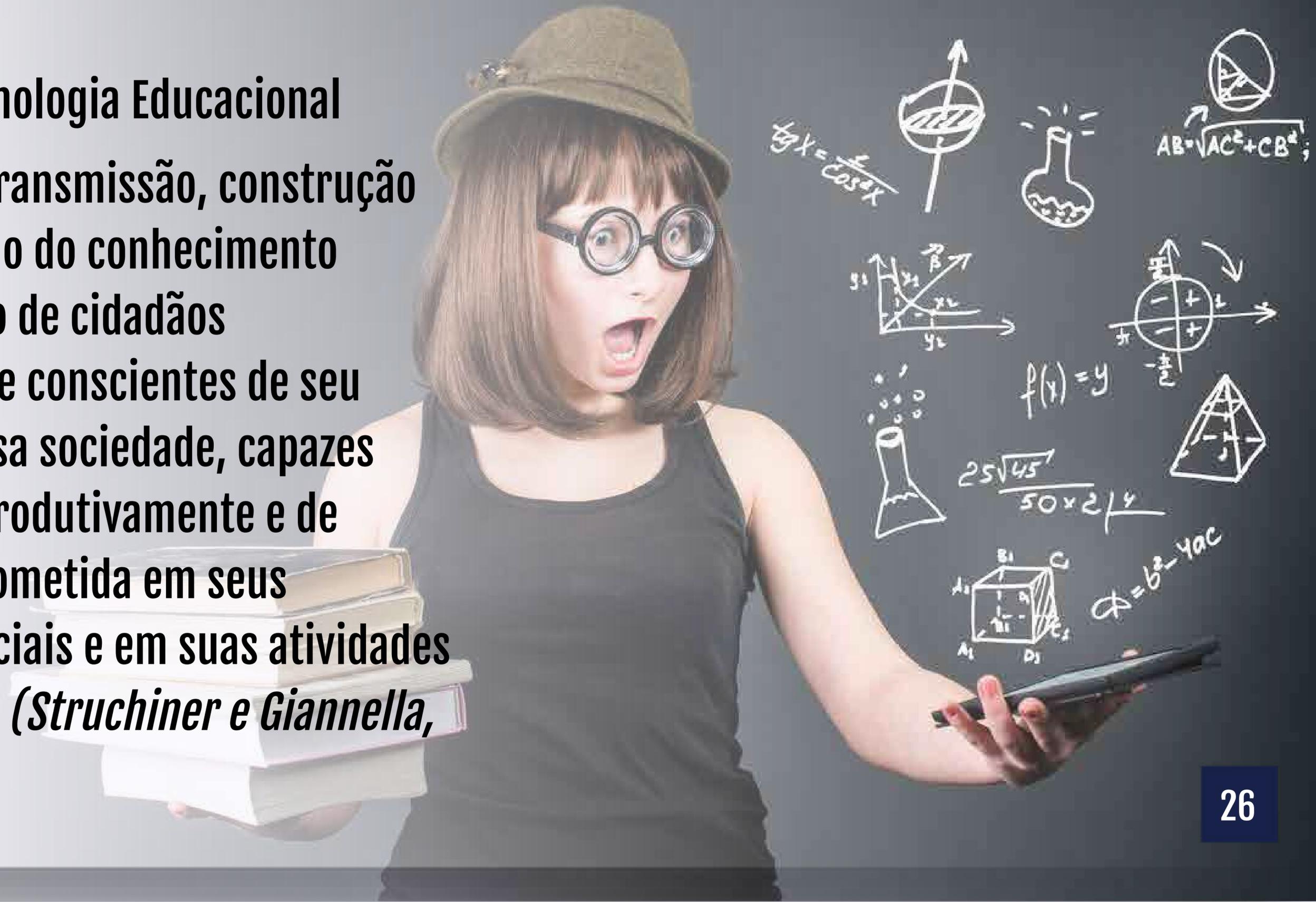
Educational Technology?

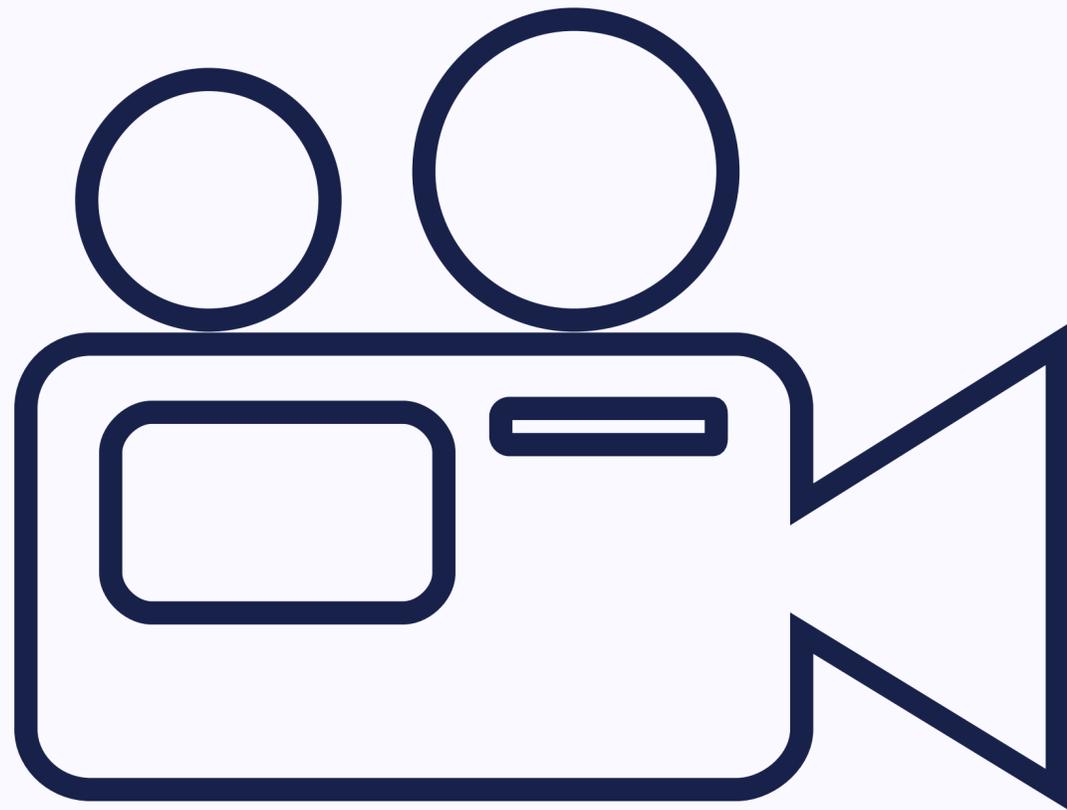
Technology in Education?

**(New) Information and
Communication Technologies
in Education?**



Conceito: Tecnologia Educacional
Processo de transmissão, construção e reconstrução do conhecimento e da formação de cidadãos competentes e conscientes de seu papel em nossa sociedade, capazes de atuarem produtivamente e de forma comprometida em seus ambientes sociais e em suas atividades profissionais. (Struchiner e Giannella, 2002)

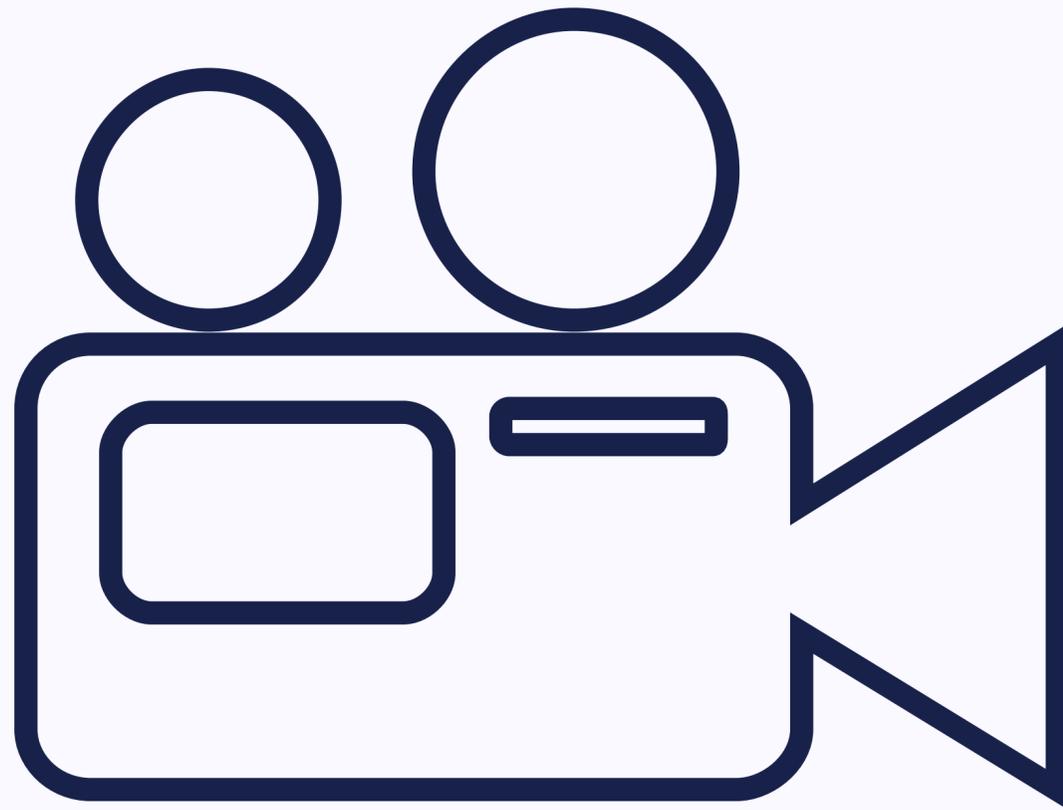




Tecnologia Educacional

A tecnologia aqui será apresentada como recurso que traz contribuições para os saberes e às práticas pedagógicas dos professores, auxiliando na construção da autonomia do aluno, através da ampliação das possibilidades de acesso ao conhecimento, sendo assim o planejamento de aula deve ser elaborado considerando a necessidade de amplificar as possibilidades de acesso à informação por parte do aluno, não limitando ensino-aprendizagem a

o ensino-aprendizagem a informações apresentadas pelo professor durante o período em sala de aula, mas estimulando a busca do conhecimento por parte do discente e estimulando esta ação, através da apresentação de alternativas adequadas.



Uso da tecnologia nas salas de aula



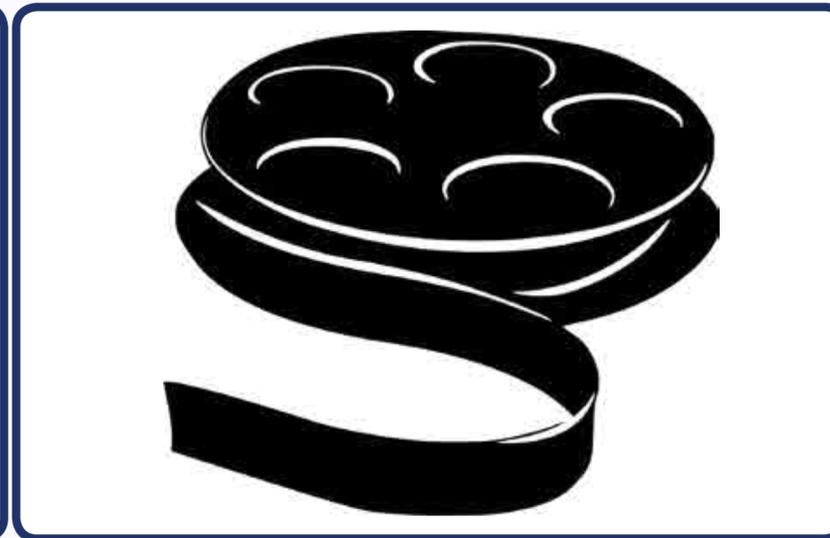
- **Chaves (1999) “se refere a tudo aquilo que o ser humano inventou, tanto em termos de artefatos como de métodos e técnicas, para estender a sua capacidade física, sensorial, motora ou mental..”**



Bazzo et al. (2003), definem “como sistema e não somente como artefato, para incluir instrumentos materiais como tecnologias de caráter organizativo (sistema de saúde, sistema educacional etc.)”



- **Sancho (2006), Kenski (2003), Pucci (2010) e Barreto (2003) propõem reconceituar a TE a partir da constatação de que a educação escolar é tecnológica em essência, ou seja, é expressão de determinadas:**
tecnologias simbólicas (linguagem, representações icônicas, saberes escolares etc.)
organizacionais (gestão, arquitetura escolar, disciplina etc.)
materiais (quadro, giz, televisão, vídeo, computador etc.).



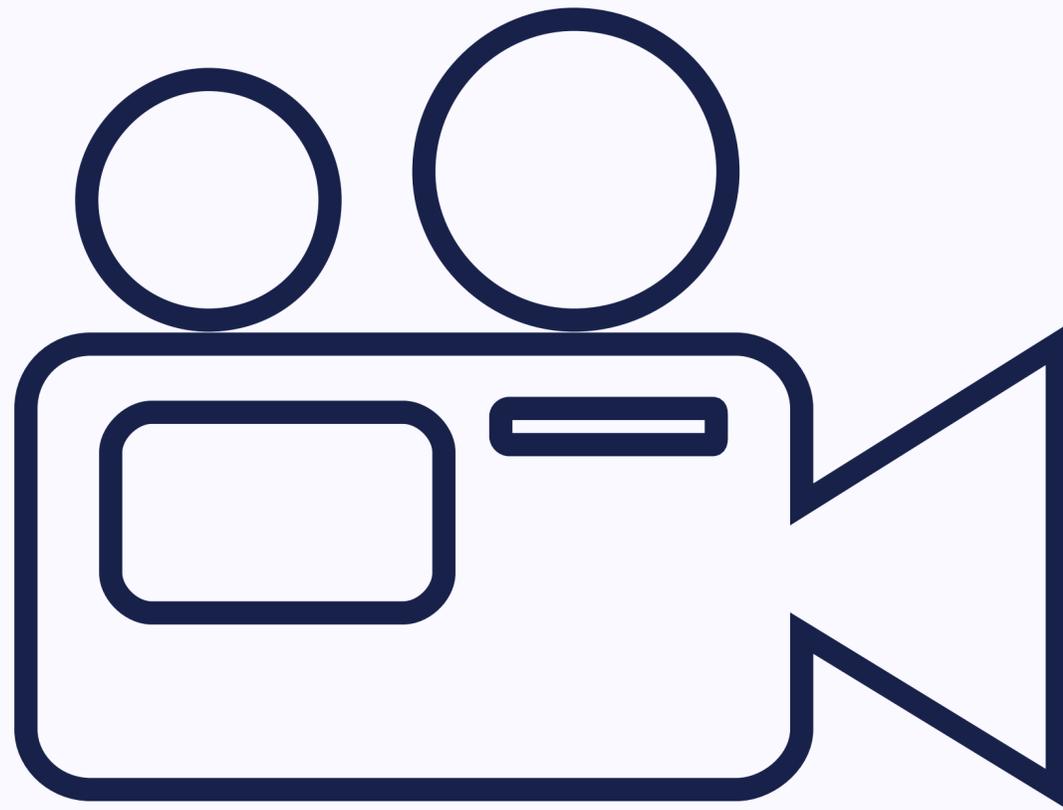
- **Visões de Tecnologia e suas implicações para a Educação
tecnofobia e tecnofilia X incorporação crítica (Sancho, 1998)**



Teoria Crítica da Tecnologia (TCT) x visão determinista (instrumentalismo e substantivismo) (Feenberg, 1999, 2004)

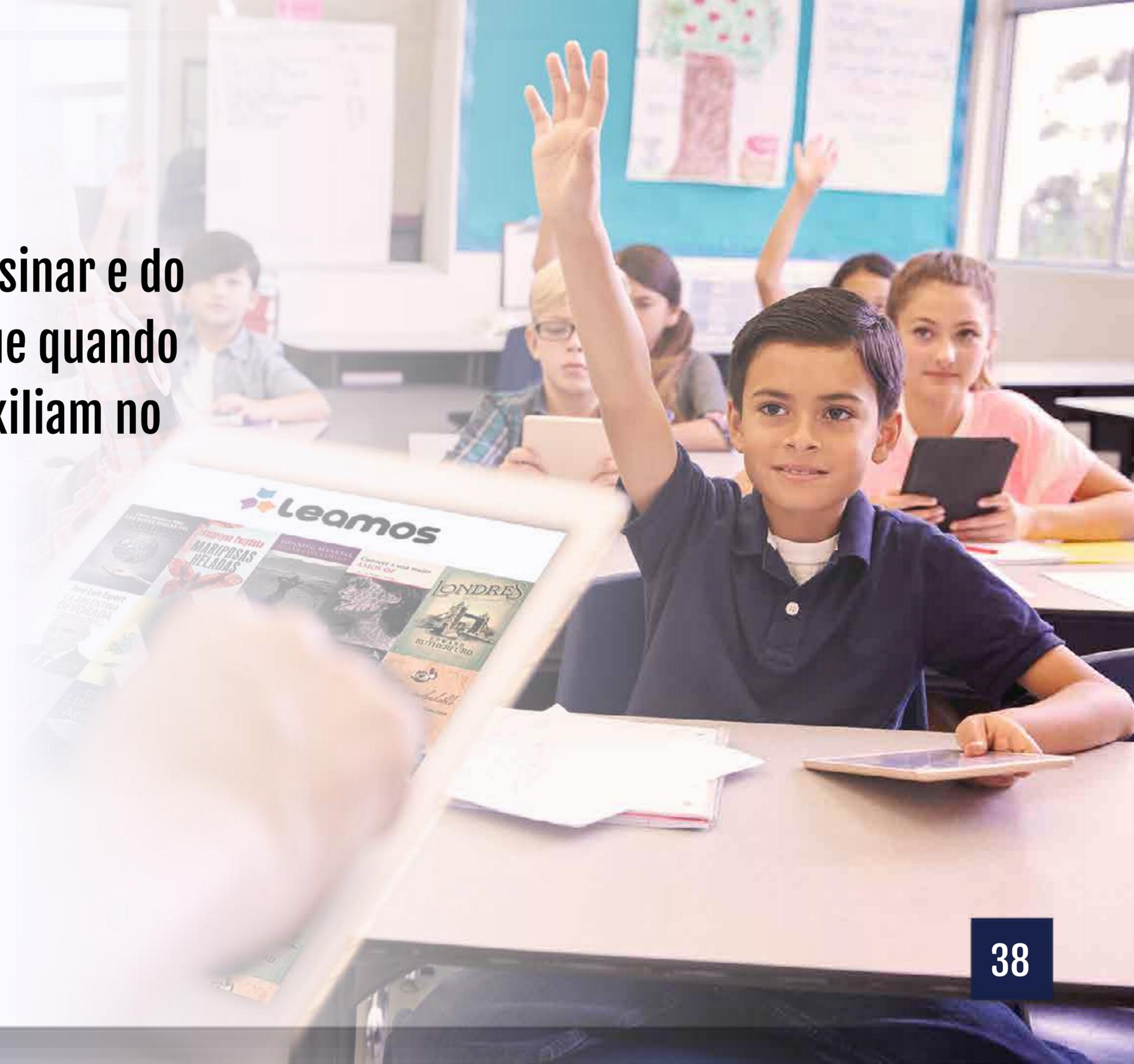
**TCT – influência social na criação
e transformação das tecnologias nos
contextos sociais.**





Ferramentas de ensino

As tecnologias ampliam as possibilidades do professor ensinar e do aluno aprender. Verifica-se que quando utilizadas adequadamente, auxiliam no processo educacional.



LIBÂNEO (2007, p.309) afirma que: “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”.

Moran discute que, “ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. (MORAN, 2000, p. 63)

Para as escolas e educadores, a necessidade criada pelo uso da TIC, **é saber como aplicar todo o potencial existente no sistema educacional,** especialmente nos seus componentes pedagógicos e processos de ensino e de aprendizagem.



Caríssimos estudantes!

A apresentação da aula 1 “As novas tecnologias aplicadas à educação” Tecnologia na Educação: **Refletindo conceitos...**

– A aula destacou a evolução e o uso crescente dos recursos tecnológicos como colaboradores da aprendizagem para o desenvolvimento de um processo construtivo. De forma sucinta, socialize a seguinte questão: – **Você reconhece a importância da tecnologia na prática pedagógica?** Conforme sua opinião e comente a contribuição dos colegas.

– Responda esse questionamento com base no seu ponto de vista. **Não precisa fazer pesquisa e nem referenciar.**

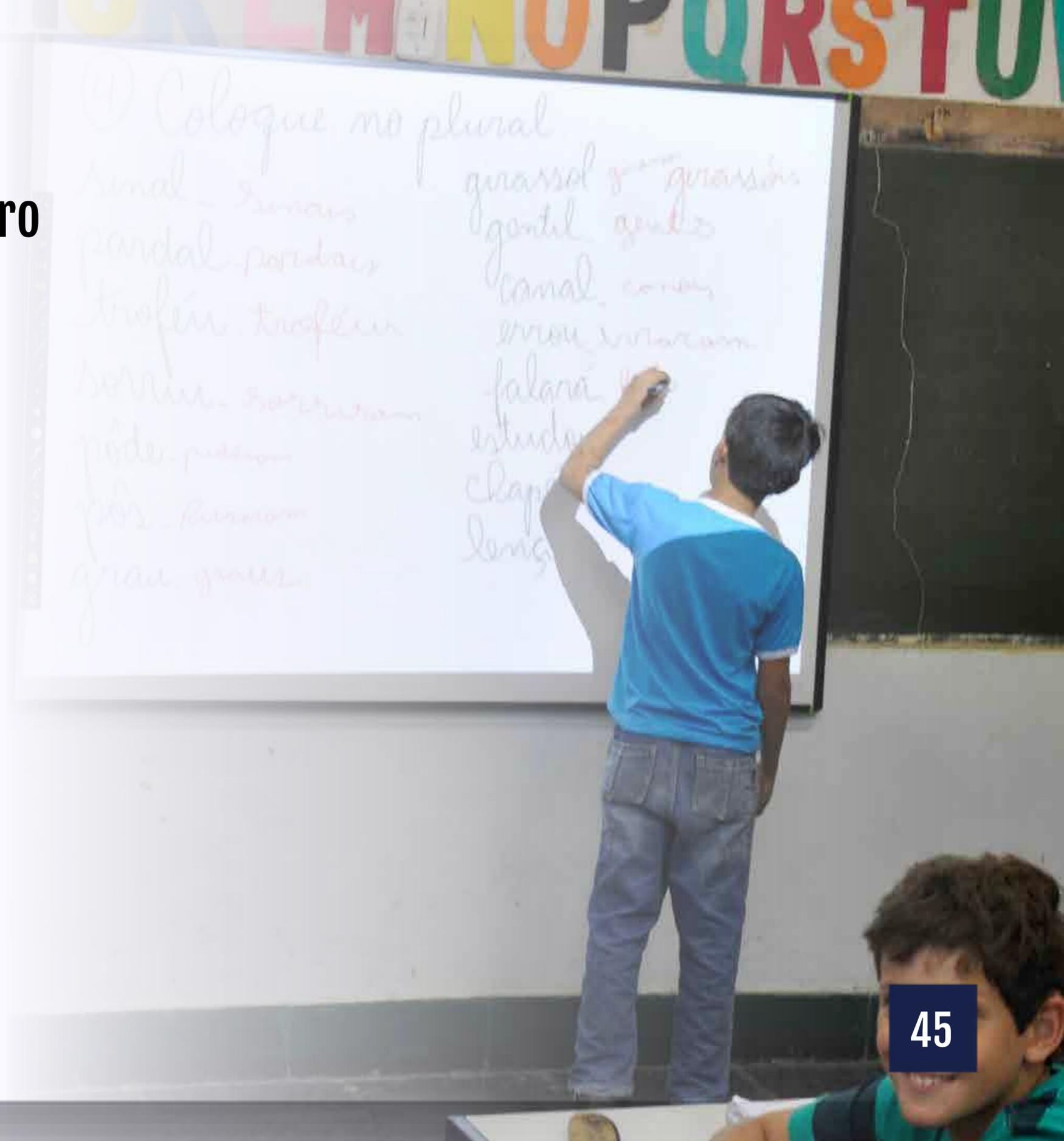
O uso dos recursos tecnológicos na sala de aula

A inserção dos recursos tecnológicos na sala de aula **requer um planejamento** de como introduzir adequadamente as TICs **para facilitar o processo didático-pedagógico** da escola, buscando aprendizagens significativas e a **melhoria dos indicadores** de desempenho do sistema educacional como um todo, onde as tecnologias sejam empregadas de forma **eficiente e eficaz**.

Para LORENZATO (1991), 4

Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento. (LORENZATO, 1991)

De acordo com Sancho (2001), o quadro de giz é o meio mais acessível, mais econômico, mais fácil de usar, apesar do inconveniente do professor ficar de costas para os alunos enquanto faz anotações. Mas, torna-se funcional para demonstrações.



Quanto ao livro didático, sabe-se que o livro, como outros meios de comunicação, o jornal, a televisão, revistas e o computador apresentam contribuições, tendo o papel de construir conhecimentos e proporcionar aos alunos a análise, compreensão e julgamento dos acontecimentos.



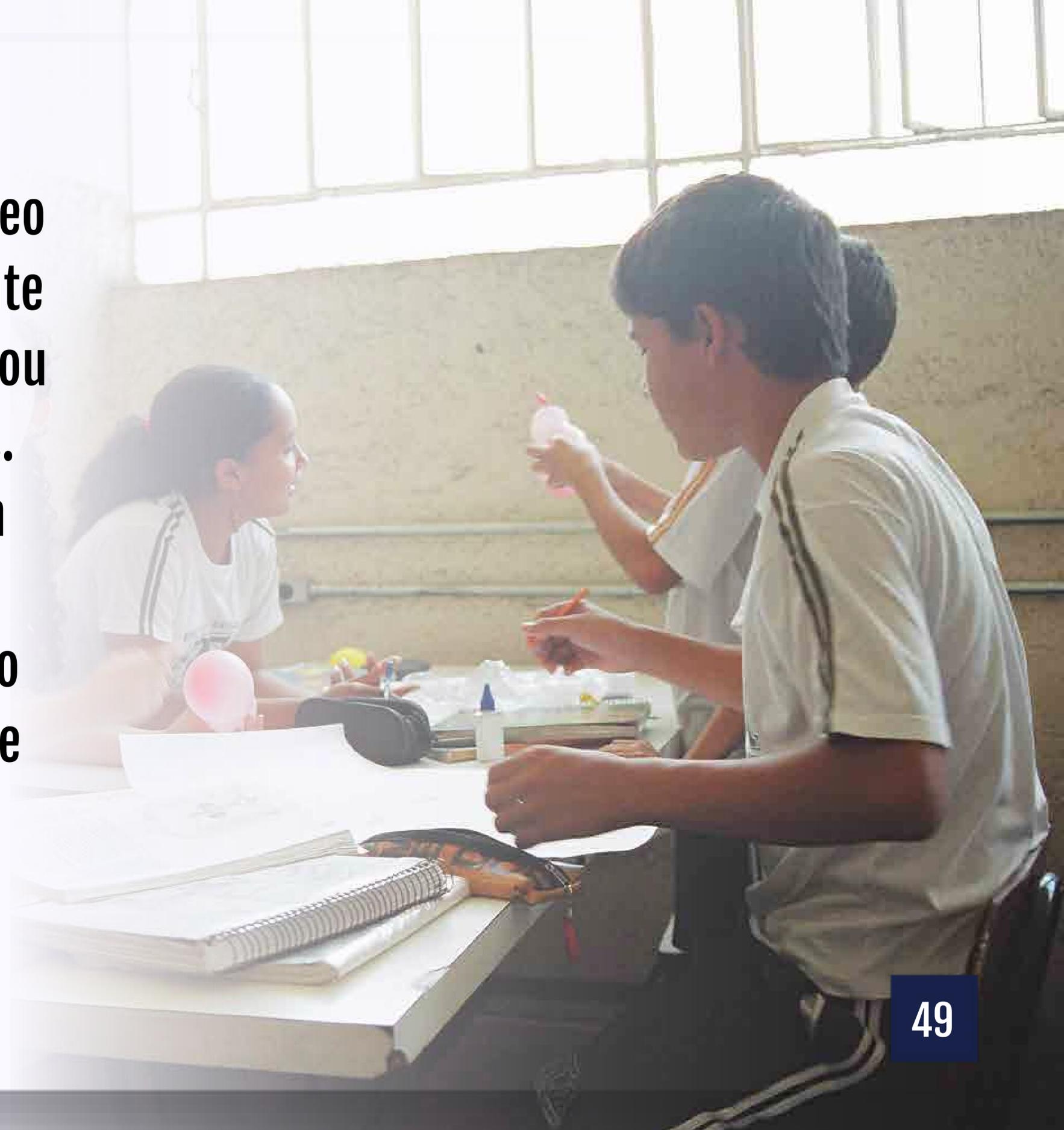
Ao se referir às aulas expositivas, Libâneo (1994), afirma que, os conhecimentos, habilidades e tarefas são apresentadas, explicadas ou demonstradas pelo professor e a atividade dos alunos é receptiva, embora não necessariamente passiva. Diz também, que o método expositivo é bastante utilizado nas escolas, apesar das críticas,



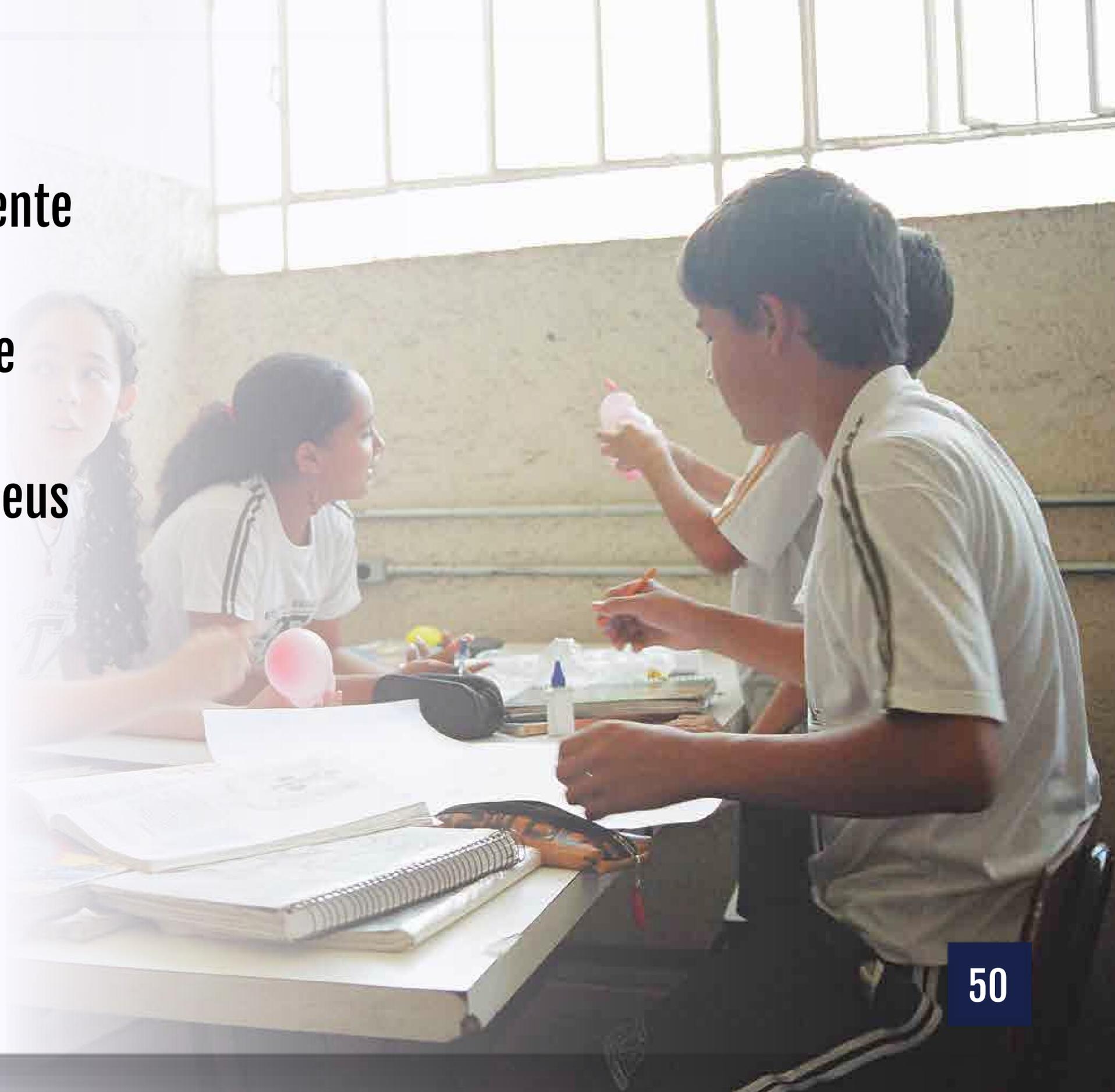
principalmente por não levar em conta o princípio da atividade do aluno e que apesar desta limitação, é um importante meio de obter conhecimentos. Entre as formas de exposição, menciona a exposição verbal, a demonstração, a ilustração e a exemplificação. Essas formas, segundo o autor, em geral, podem ser conjugadas possibilitando o enriquecimento da aula expositiva.



No trabalho em grupo, segundo Libâneo (1994), o método consiste basicamente em distribuir temas de estudo iguais ou diferentes a grupos fixos ou variáveis. Esse tipo de atividade tem sempre um caráter transitório, ou seja, deve ser empregado eventualmente, conjugado com outros métodos de exposição e de trabalho independente.



Acrescenta também que dificilmente será bem-sucedido se não tiver uma ligação orgânica entre a fase de preparação e organização dos conteúdos e a comunicação dos seus resultados para a classe toda.



Tecnologias aplicadas à educação

LIBÂNEO (2007, p.309) afirma que: “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”.

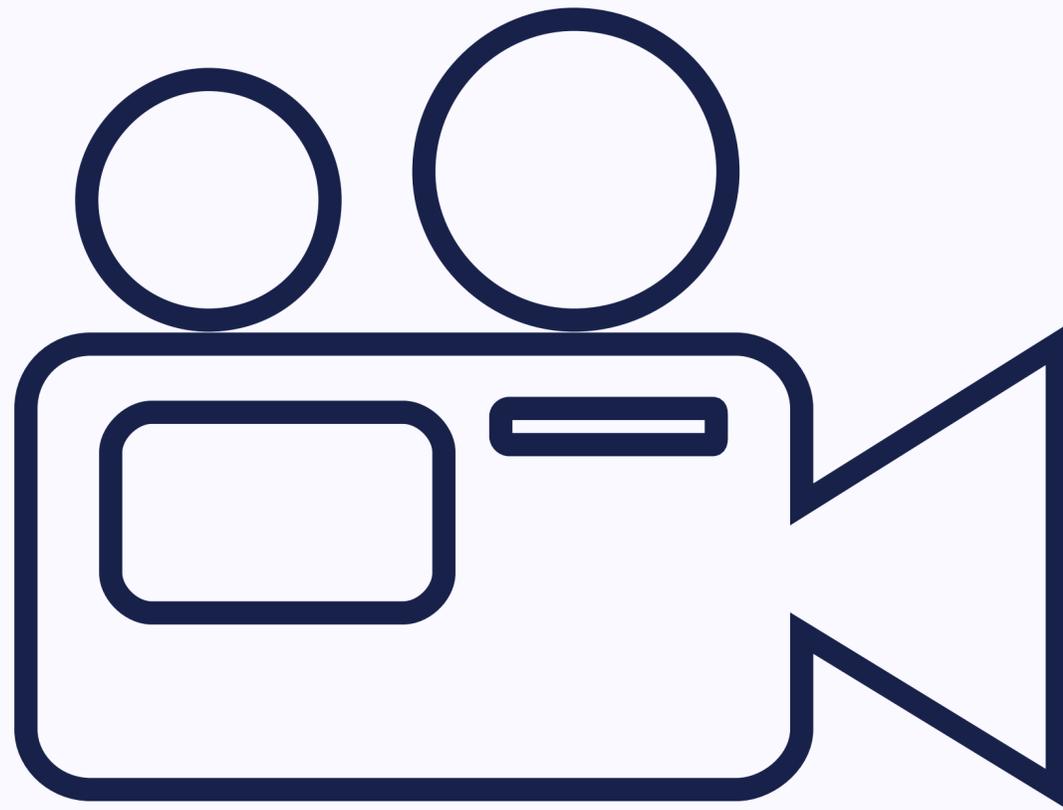


Para as escolas e educadores, a necessidade criada pelo uso da TIC é saber como aplicar todo o potencial existente no sistema educacional, especialmente nos seus componentes pedagógicos e processos de ensino e de aprendizagem.



Moran discute que, “ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. (MORAN, 2000, p. 63)

Metodologias específicas para uso de recursos tecnológicos; Novas Ferramentas Pedagógicas e Novas Formas de Aprender.



Como usar as Novas Tecnologias na Educação

O Professor e a sala de aula e a tecnologia educacional. Desafios do Uso das Tecnologias em Sala de Aula.

Educação Básica:
equipamentos e tecnologia

Total de escolas: 188.673

78% - aparelho de DVD

34% - retroprojektor

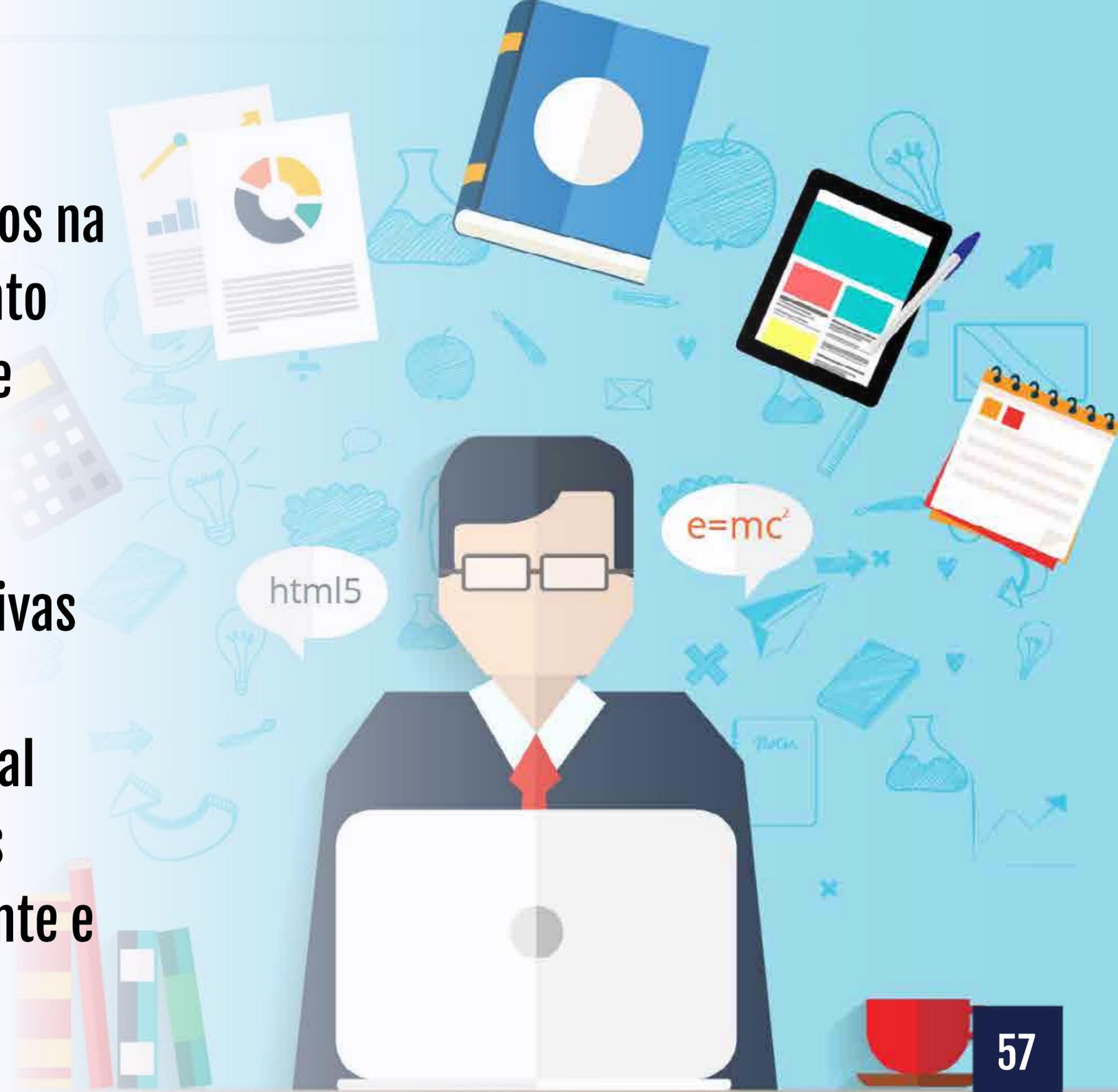
26% - antena parabólica

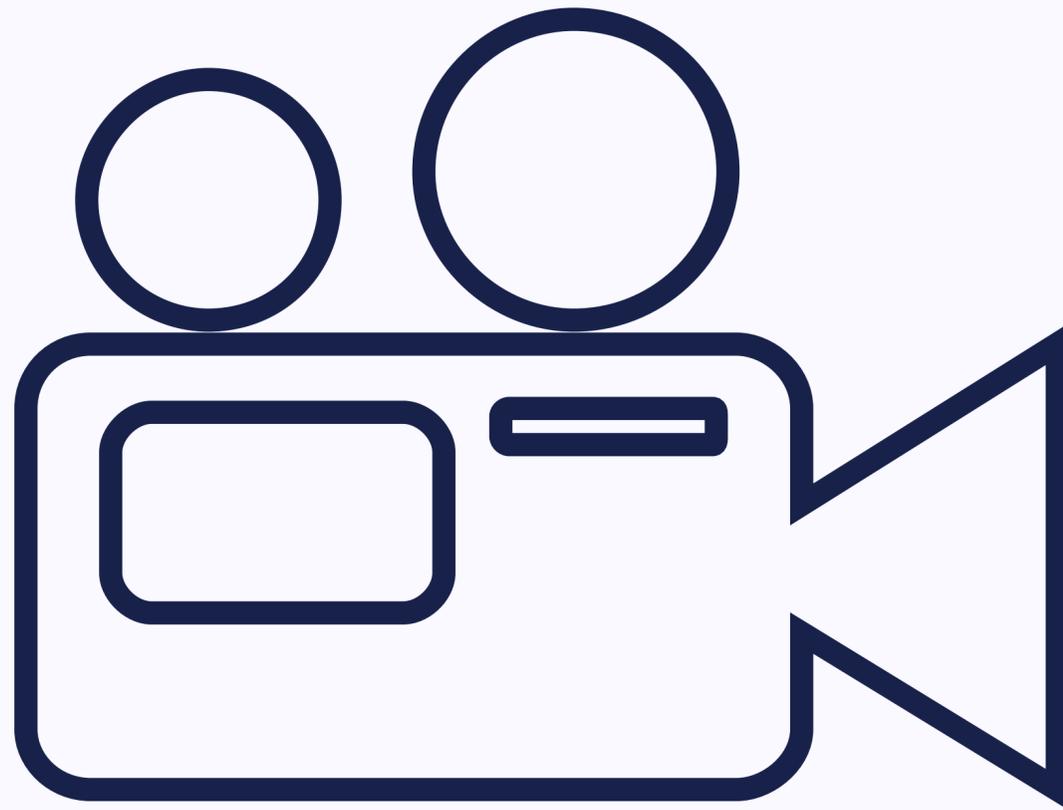
81% - televisão

31% - acesso à internet

Fonte: Censo Escolar / INEP 2014

A inserção dos recursos tecnológicos na sala de aula requer um planejamento de como introduzir adequadamente as TICs para facilitar o processo didático-pedagógico da escola, buscando aprendizagens significativas e a melhoria dos indicadores de desempenho do sistema educacional como um todo, onde as tecnologias sejam empregadas de forma eficiente e eficaz.





Escolas públicas apostam na tecnologia dentro das salas de aula

Para MORAES, “o simples acesso à tecnologia, em si, não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas”.

(MORAES, 1997). É preciso conhecer e saber incorporar as diferentes ferramentas computacionais na educação.

Alguns exemplos de como utilizar a tecnologia dentro de sala

A forma como cada profissional utilizará a tecnologia em suas salas varia bastante de acordo com as experiências, recursos e estrutura organizacional. Contudo, selecionamos alguns exemplos de como utilizar a tecnologia em sala que podem servir como inspiração para os professores. Veja só:

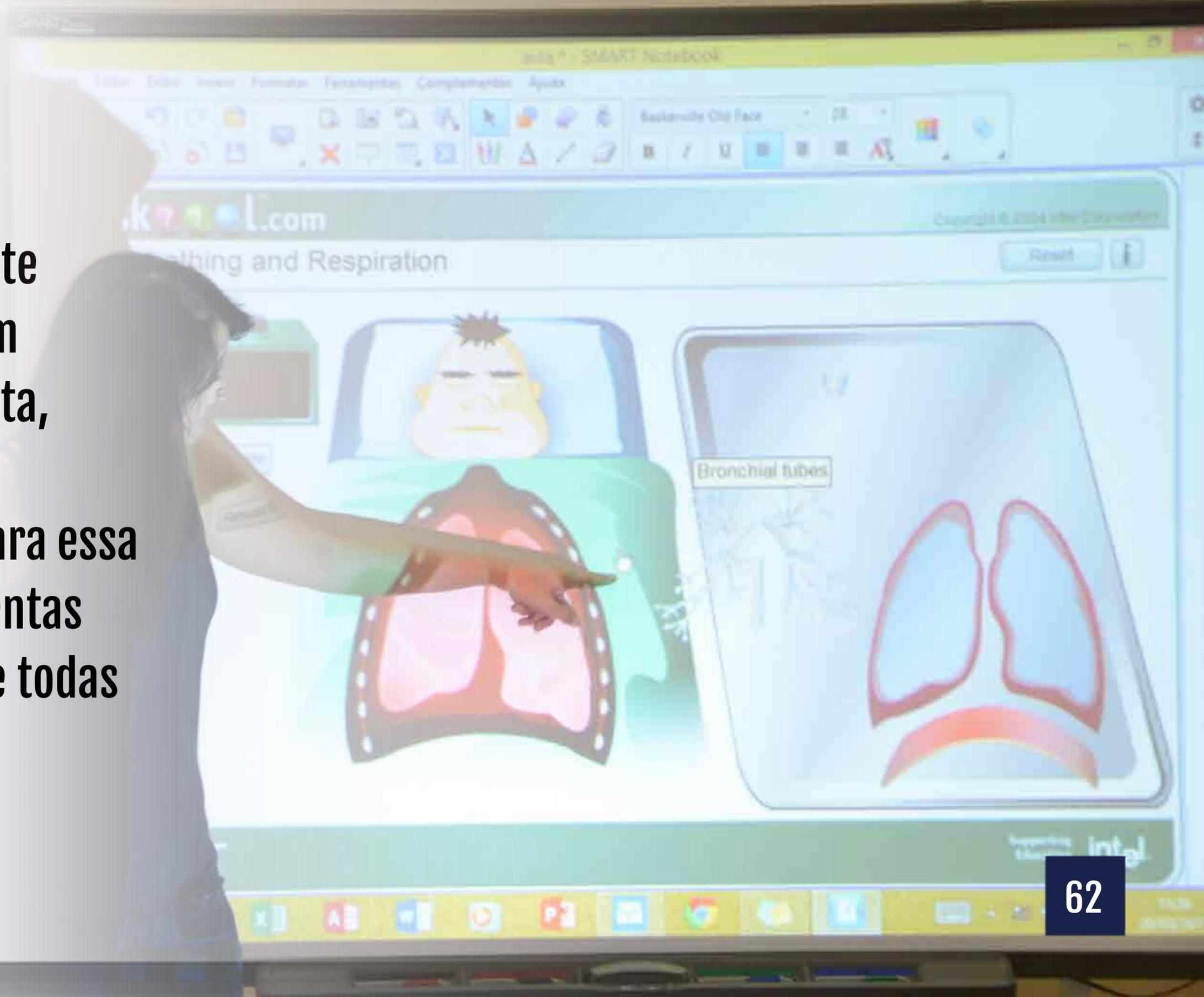
Tablets

A utilização de tablets em sala de aula já é uma realidade em algumas escolas da rede pública e privada do país. Os recursos disponíveis em cada dispositivo variam bastante, mas existem aplicativos específicos para áreas do conhecimento como Língua Portuguesa e Matemática, além de programas que aceitam a inserção de testes e atividades que podem ser controlados e monitorados pelo professor por meio de um computador conectado à internet.



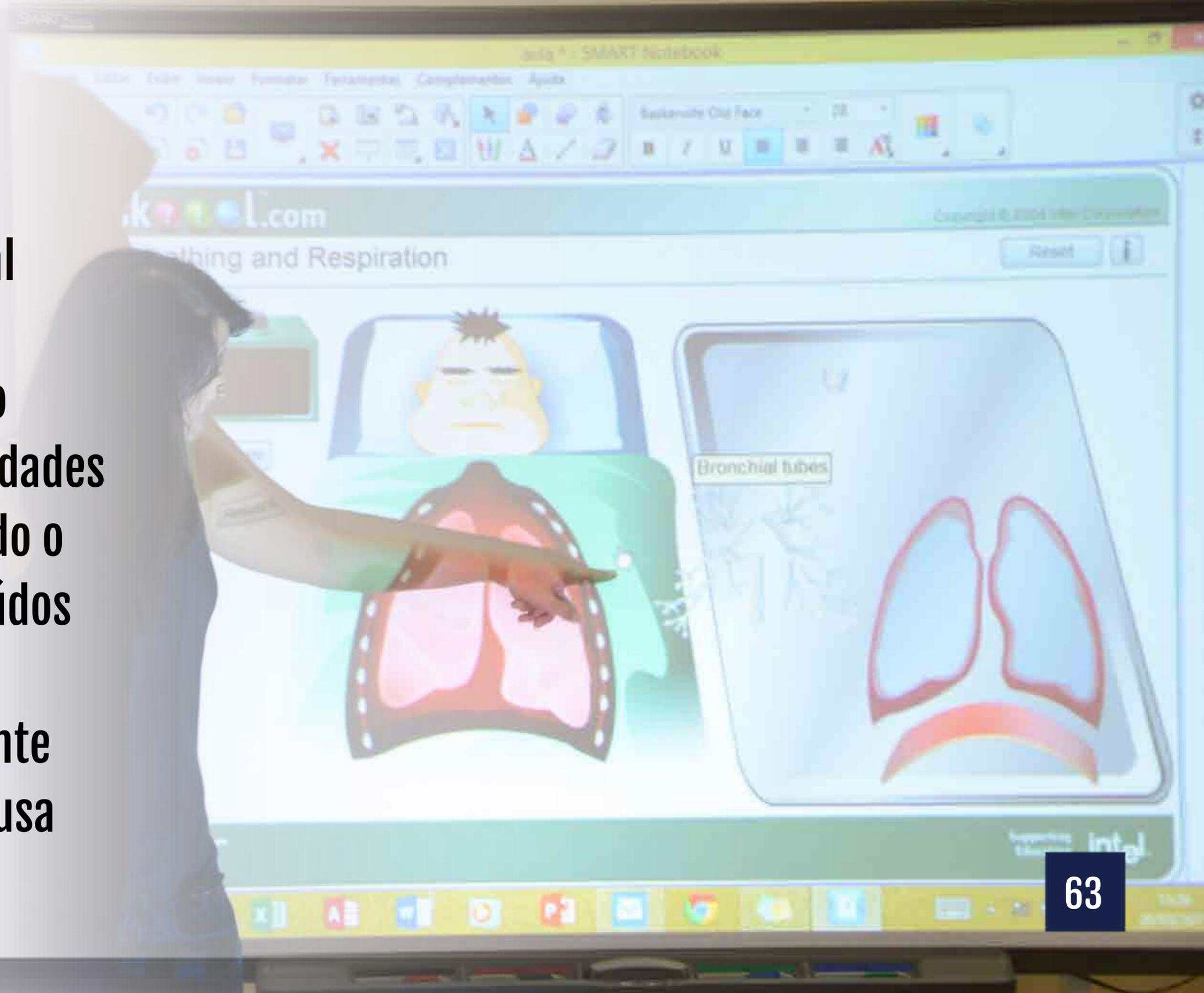
Lousa Digital

Outro recurso interessante é a lousa digital, que além da função básica de escrita, permite a abertura de programas específicos para essa plataforma, com ferramentas úteis para professores de todas as matérias.



Lousa Digital

Além disso, a lousa digital permite a reprodução de vídeos, músicas, fotos e o desenvolvimento de atividades personalizadas, facilitando o entendimento dos conteúdos por parte dos alunos de uma forma que dificilmente seria possível em uma lousa convencional.

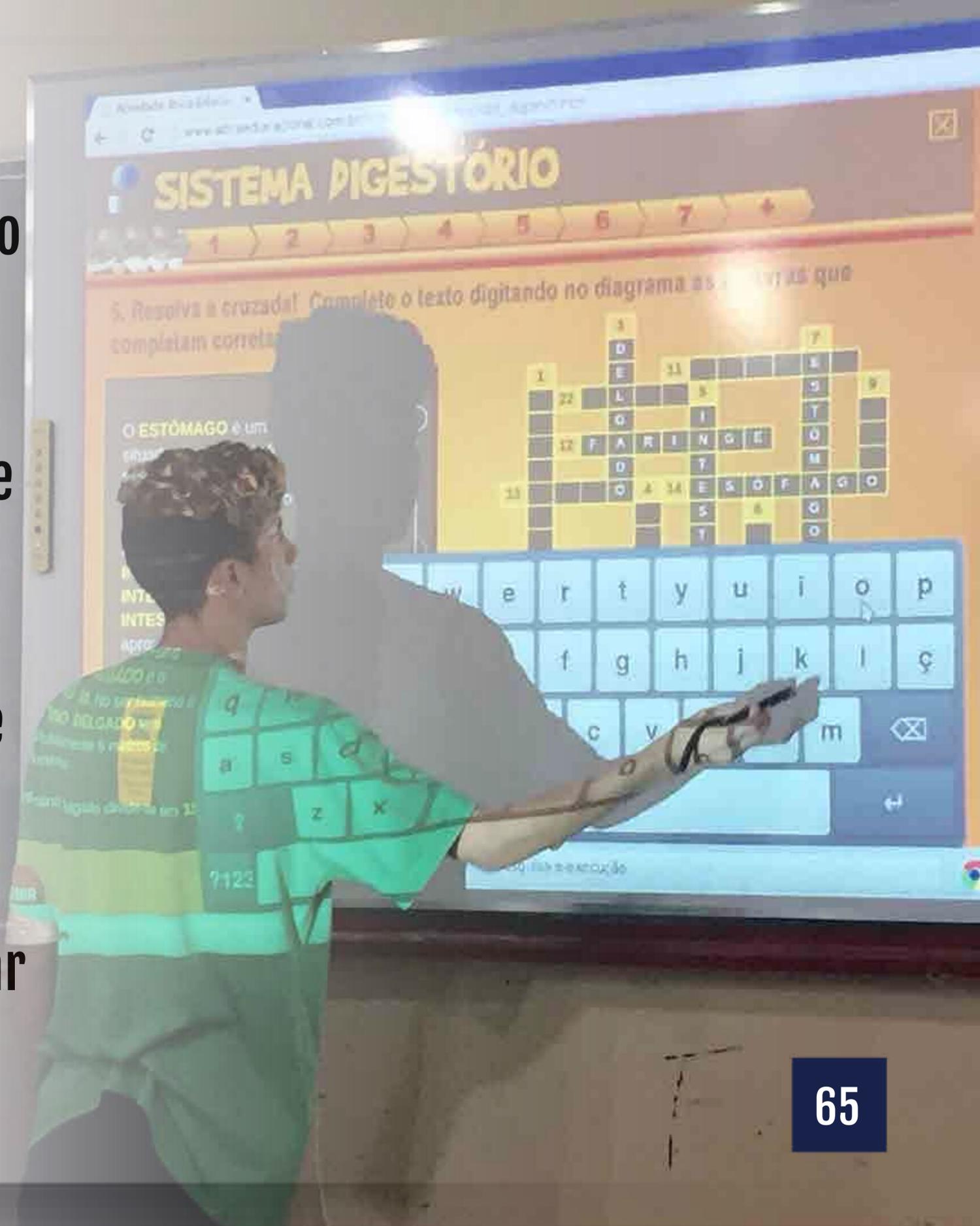


Aplicativos interativos

Muitos aplicativos são voltados para o desenvolvimento de alunos e podem ser empregados em sala de aula, já que são compatíveis com diversas plataformas, como computadores, tablets e celulares, como o AppProva, que desperta o interesse dos alunos por sua interface “gamificada”.



Nos aplicativos, os alunos aprendem enquanto se divertem, podendo interagir com colegas, acessar os conteúdos para estudo tanto na escola quanto em casa, o que facilita bastante a vida de quem está se preparando para o ENEM ou vestibular, por exemplo. Além disso, o professor conta com um banco com mais de 40.000 questões que simplifica a preparação de aulas e contribui para a otimização do seu tempo, que poderá ser empregado para ajudar ainda mais os estudos dos seus alunos.



O uso da Internet, seja na sala de aula ou como ferramenta de apoio ao aluno, pode proporcionar o melhoramento do ensino e da aprendizagem. A Internet oportuniza desenvolver a própria aprendizagem baseado na construção do conhecimento, compartilhando suas descobertas.

A sala de aula tem deixado de ser o único espaço de busca e acesso ao conhecimento com a crescente utilização da internet.



Jogos: Objetos de Aprendizagem

Por trabalharem com desafios e envolver crianças e jovens, os jogos de computador costumam atrair os alunos. Tanto os jogos simples como os complexos podem ser utilizados pedagogicamente. Com os softwares, sendo de boa qualidade, pode-se trabalhar de forma lúdica e com desafios nas diversas disciplinas, estabelecendo estratégias na resolução de problemas e desenvolvendo o raciocínio lógico.

Deve-se ter clareza, por parte do professor, do tipo de *software* usar, sabendo diferenciar suas utilidades e seus recursos, para aplicação nos conteúdos pedagógicos.

Para Almeida, o jogo é um procedimento didático altamente importante; é mais que um passatempo; é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade. (ALMEIDA, 1984, p.32)

JOGOS EDUCATIVOS
CENTENAS DE JOGOS EDUCATIVOS PARA APRENDER BRINCANDO!

PEGA CAIXAS
Encontre as letras faltantes e descubra a palavra secreta nesse incrível jogo de soletrar.

PEGA CAIXAS
Os alunos vão aprender as vogais brincando nesse divertido jogo de soletrar.

LABIRINTO
Resolva o labirinto e encontre os hardwares perdidos nesse jogo eletrizante e desafiador.

TANGRAM
Com esse jogo educativo e estimulante, os alunos são desafiados a completar as figuras com as formas geométricas do tangram.

QUEBRA-CABEÇAS
Encaixe as peças no local certo e complete a imagem do desafio nesse divertido jogo de quebra-cabeças.

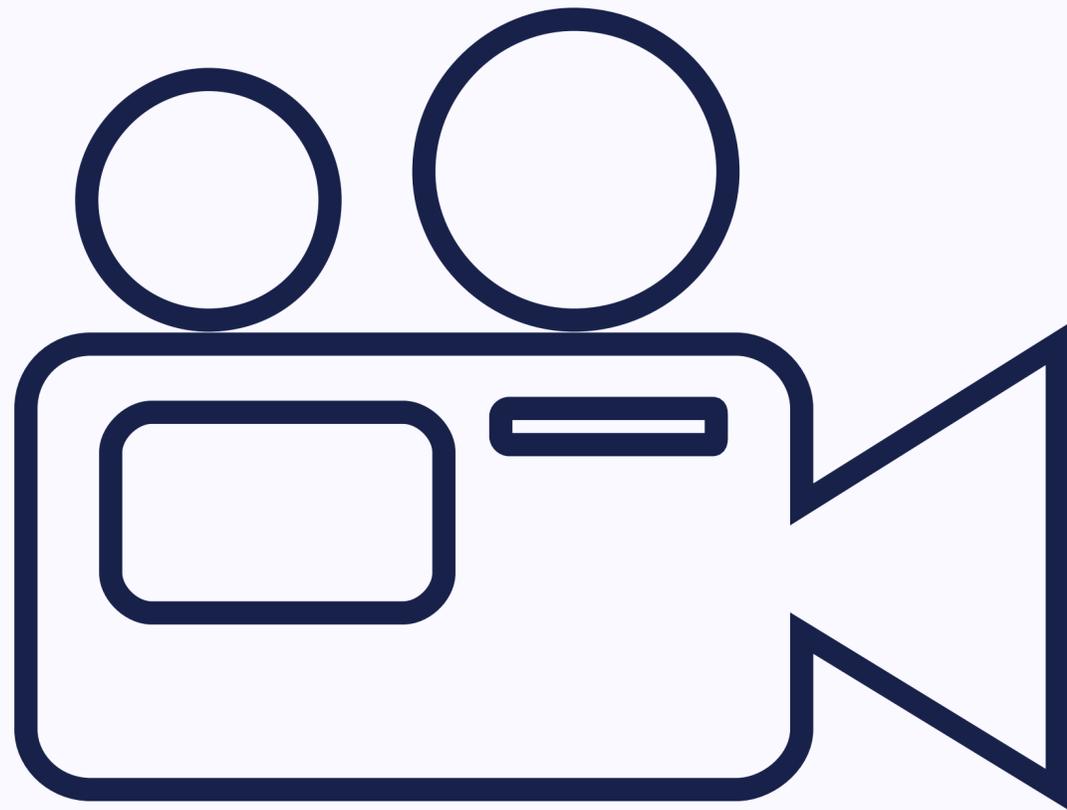
CABEÇAS
Escolha o nível de dificuldade e teste suas habilidades para resolver os incríveis desafios deste jogo de quebra-cabeças.

MEMÓRIA
Teste a sua memória e descubra onde os pares de hardware do computador estão escondidos nesse jogo da memória espacial.

CLIQUEI
Complete os pares para conhecer ainda mais sobre o computador e seus periféricos.

COLOREI
Nesse divertido jogo de colorir, os alunos vão dar asas à imaginação colorindo divertidos personagens e os principais hardwares do computador.

TUDO ISSO E MUITO E MAIS!

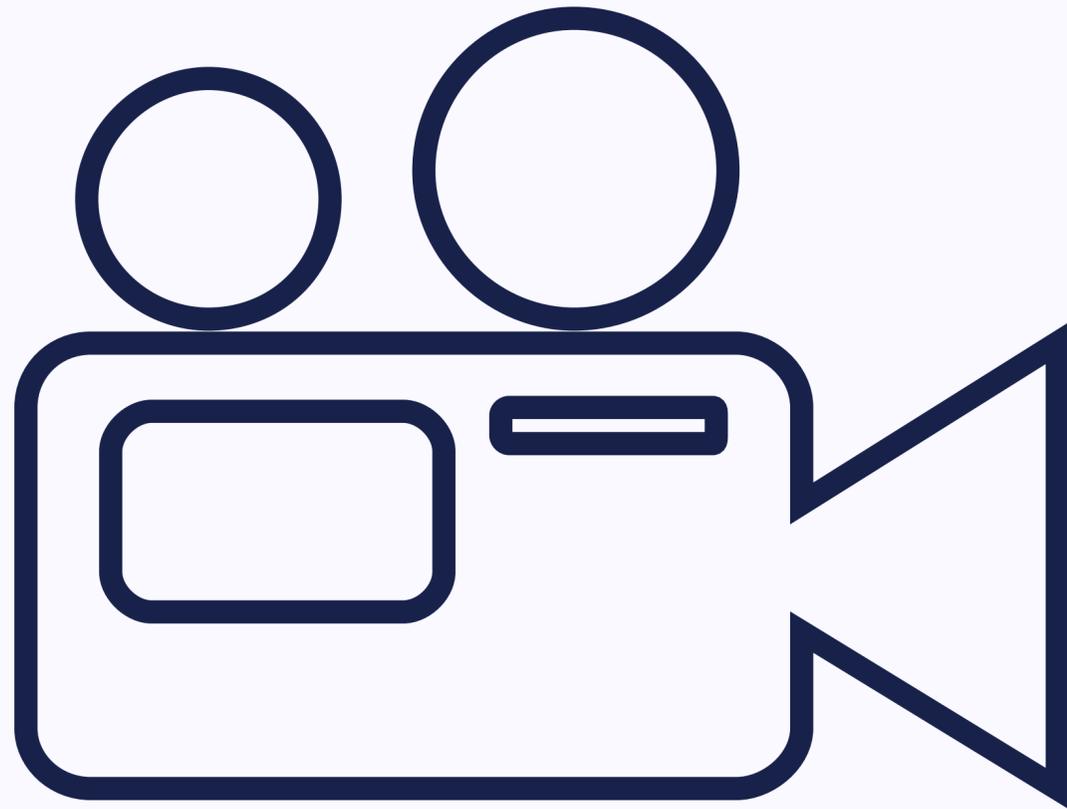


Alpha-Rádio

Rádio

Meio de comunicação simples e de fácil acesso usado como instrumento pedagógico, o rádio propõe uma alternativa de ensino-aprendizagem para transformar o ambiente escolar, capaz de resgatar e valorizar a voz dos membros da comunidade, articulando o pensamento e expressando emoções, independentemente das condições sociais, econômicas e culturais das pessoas envolvidas nos processos de formação.

O rádio representa um instrumento rico em possibilidades pedagógicas e de grande abrangência, atingindo todas as camadas da população. Um projeto importante é o rádio na escola, o qual precisa ser concebido como um projeto comunitário, envolvendo diretores, pedagogos, professores, alunos e todos os integrantes da comunidade educativa.



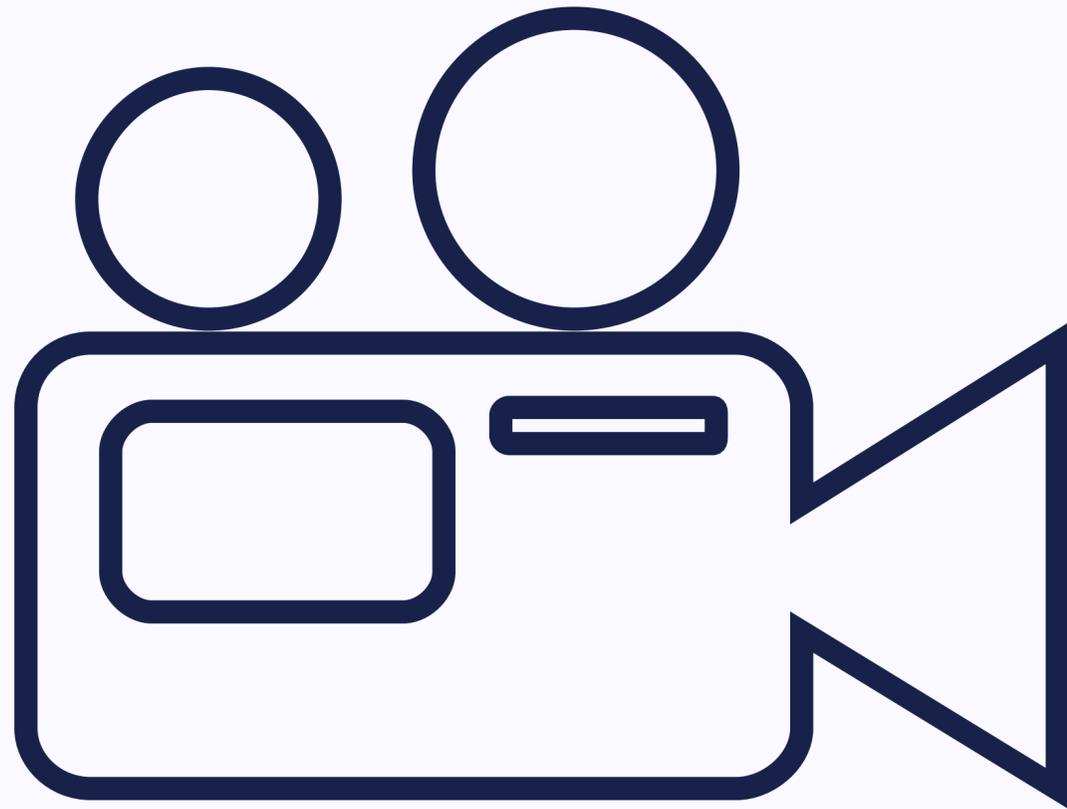
Alpha - Máquina Fotográfica

Máquina Fotográfica

De acordo com DUARTE, o uso da câmera fotográfica e sua exploração na produção de diferentes tipos de registros e de materiais pedagógicos é um bom começo, pois, mesmo em contextos de privação material é possível encontrarmos câmeras fotográficas e estudantes e professores com relativa intimidade com a fotografia. Preparar os professores para lidar com esse recurso, de forma criativa e original, contribui para que venham a desenvolver alternativas de trabalho em sua prática profissional.

Máquina Fotográfica

Com a utilização da máquina fotográfica na educação é possível trabalhar com aulas mais criativas, mais motivadoras, despertando nos alunos a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas. Segundo BARROS, CORTES E BASTOS (2003) as fotografias de foro familiar, que tematizam aspectos da escola, apresentam um olhar “menos oficial” quando são assumidas pelos próprios alunos:



Alpha - Retroprojektor

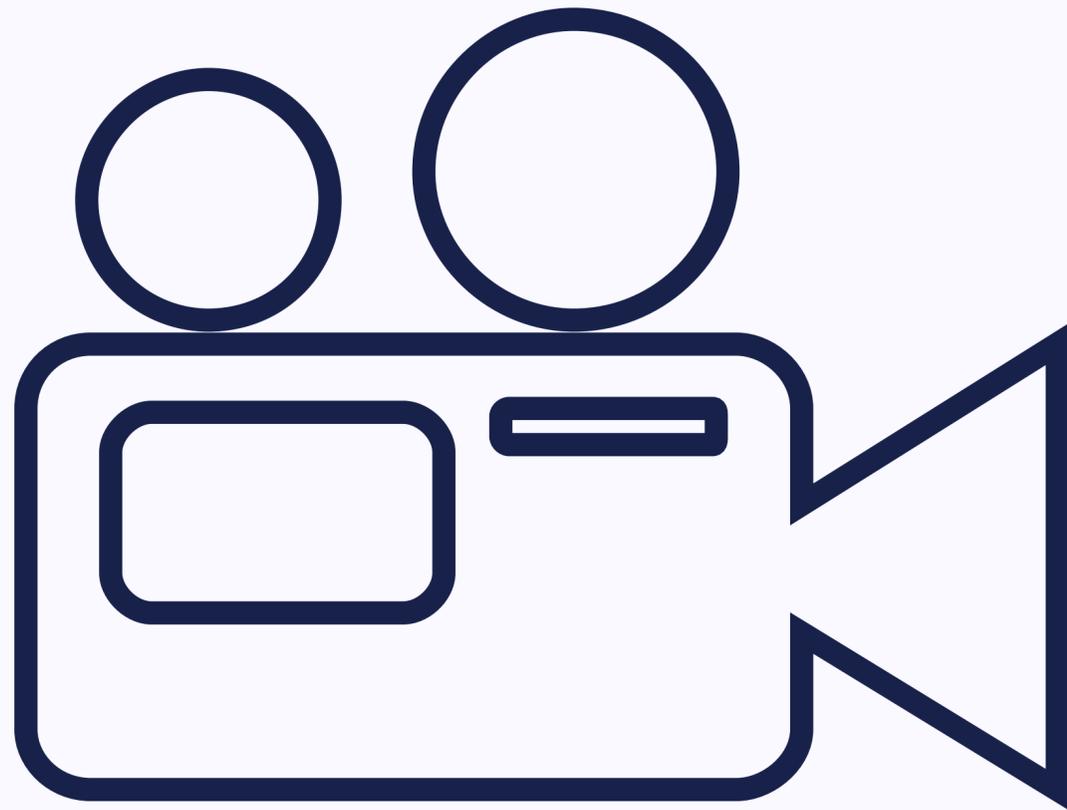
Retroprojektor

Conforme SANCHO (2001, p.131), o uso do retroprojektor proporciona a divulgação dos conhecimentos por fonte visual e auditiva. Segundo a autora, esse tipo de tecnologia requer a utilização de síntese, ou seja, a capacidade de transmitir uma mensagem com interação.



Apresenta como vantagens o fato de permitir que o professor permaneça de frente para os alunos, podendo ser utilizado em local iluminado e permitir o reaproveitamento das transparências. Pode-se dizer que o retroprojektor surgiu para auxiliar a exposição do conteúdo e sistematizar as apresentações em um modo visual mais atrativo.





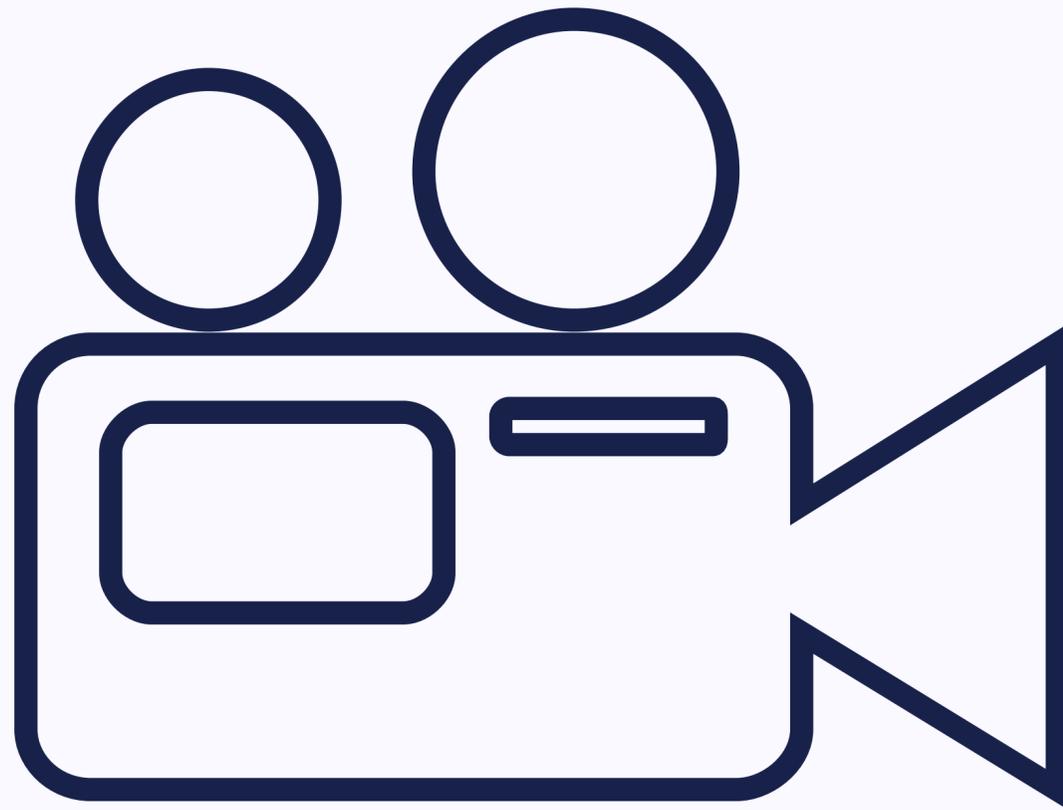
Alpha - TV e Vídeo/DVD

TV e Vídeo/DVD

A chegada dos meios de comunicação como a TV, o vídeo e o DVD na escola proporcionou ao educador e educando, além de fontes de informação, a possibilidade de incorporar e produzir novas ações e descobertas na construção do conhecimento na escola. Essas mídias integradas em sala de aula passam a exercer um papel importante no trabalho dos educadores, se tornando um novo desafio, que podem ou não produzir os resultados esperados. DEMO (2008), sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação, aponta:

“Toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor (...)”. Quanto à televisão, a qualidade da programação é fundamental e faz-se necessária uma análise crítica, pois nem sempre é adequada.





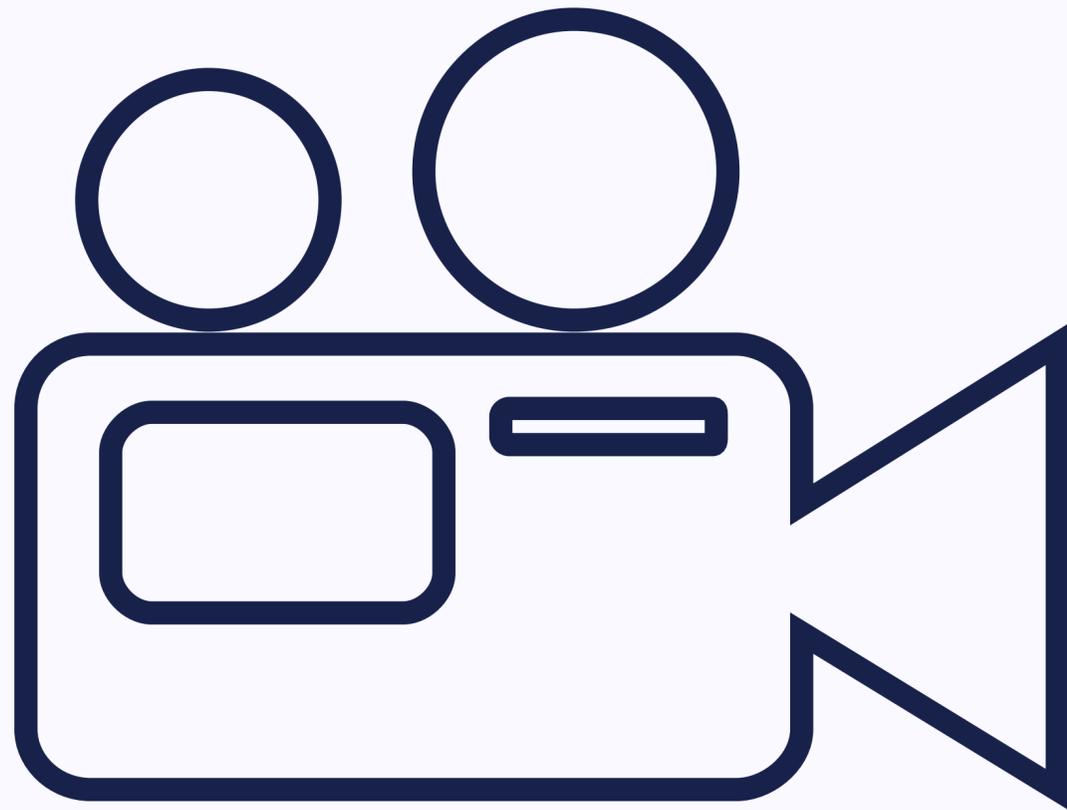
Alpha - Evolução do computador

Computador

Um número cada vez maior de setores da sociedade se beneficia do uso do computador como recurso tecnológico.

De acordo com MORAN, cada vez mais poderoso em recursos, velocidade, programas e comunicação, o computador nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias. Produzir novos textos, avaliações, experiências. As possibilidades vão desde seguir algo pronto (tutorial), apoiar-se em algo semidesenhado para complementá-lo até criar algo diferente, sozinho ou com outros. (MORAN, 2000, p.44)

Enfatizando a inserção dos computadores na escola, TAJRA (1998, p.34), diz que, a inserção dos computadores na escola deve dar conta de um duplo desafio social: preparação dos futuros cidadãos e pedagógico – melhor atendimento às necessidades de aprendizagem dos sujeitos. Supõe-se dos professores, segundo PERRENOUD (1999, p.62), competência em produzir e trabalhar com situações problemas, utilizando-se preferencialmente de softwares didáticos, aplicativos como editores de texto, programas de desenho ou de gestão de arquivos, planilhas e calculadoras, que são os auxiliares diários das mais diversas tarefas intelectuais.



Alpha - Pendrive

Pendrive

O *pen drive* é um dispositivo portátil. Por meio desse dispositivo se transfere dados e informações que podem ser visualizados na tela da TV e de 10 microcomputadores. A entrada para cartão de memória é uma conexão para dispositivos como os usados em máquinas fotográficas e filmadoras, principalmente para armazenar imagens. O pen drive é um dispositivo capaz de armazenar arquivos digitais, entre eles imagens, vídeos, áudios.

Possui uma conexão USB, isto é, uma conexão universal que permite que o pen drive receba dados para armazenamento, ou transfira dados já armazenados para outro equipamento. Entre as vantagens do pen drive a que se destaca é a reusabilidade, que permite a utilização e a reutilização dos dados armazenados em várias bases tecnológicas e plataformas. (www.diaadiaeducacao.pr.gov.br)

Com a TV Pendrive, instaladas em todas as escolas da rede estadual de ensino, os professores poderão utilizá-las para o planejamento e execução das aulas. Com ela, o professor vai poder gravar em um pen drive, trabalhos, exercícios, atividades e outros materiais didáticos para expor em sala. Para repassar o material para os alunos, basta conectar o pendrive em um aparelho de televisão adaptado e ministrar a aula. Esta tecnologia pode fortalecer e potencializar a aprendizagem dos alunos.

Link Interativo – Tv Interativa

Jogos: Objetos de Aprendizagem

Por trabalharem com desafios e envolver crianças e jovens, os jogos de computador costumam atrair os alunos. Tanto os jogos simples como os complexos podem ser utilizados pedagogicamente. Com os softwares, sendo de boa qualidade, pode-se trabalhar de forma lúdica e com desafios nas diversas disciplinas, estabelecendo estratégias na resolução de problemas e desenvolvendo o raciocínio lógico. O uso de jogos pelo professor ainda não constitui uma prática frequente.

Para MORAIS (1994, p. 61), “A adoção de características lúdicas no relacionamento em sala de aula também encontra resistência. Talvez a principal delas seja a crença equivocada de que o brinquedo, o jogo, trazem em si “elementos perturbadores da ordem”, levando a atitudes de indisciplina.”

Deve-se ter clareza, por parte do professor, do tipo de software usar, sabendo diferenciar suas utilidades e seus recursos, para aplicação nos conteúdos pedagógicos.

Para Almeida,

O jogo é um procedimento didático altamente importante; é mais que um passatempo; é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e inculcar comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade. (ALMEIDA, 1984, p.32)

Questionamentos para discussão –

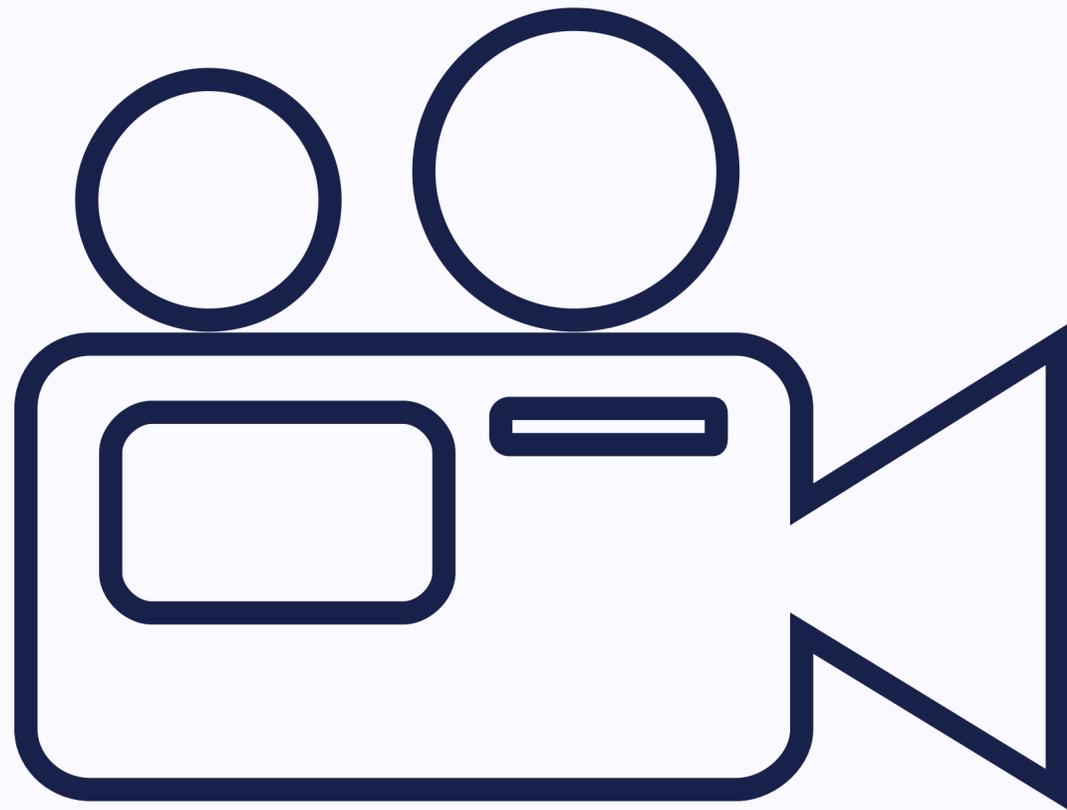
- E aí, percebeu como o uso da tecnologia na sala de aula impacta a relação entre o professor e o aluno?
- Há necessidade de cursos de capacitação para uma prática pedagógica mais eficiente e eficaz no uso das tecnologias da informação e comunicação?
- Na sua escola há projetos ou os professores são estimulados a inovar sua prática pedagógica através do uso de Tecnologia para melhoria do processo ensino-aprendizagem?
- Ainda temos professores que sentem dificuldades?
- Vamos lá turma !!! Participar e Interagir !!!

(Entregue as questões respondidas ao professor da turma)

Professor e aluno num processo educacional mediado pelas tecnologias

Para que a sala de aula se torne um espaço de aprendizagens significativas, é necessário que os dois atores, professor e aluno, estejam presentes e atuantes, desencadeando o processo de ensino e aprendizagem.





Centro de mídias

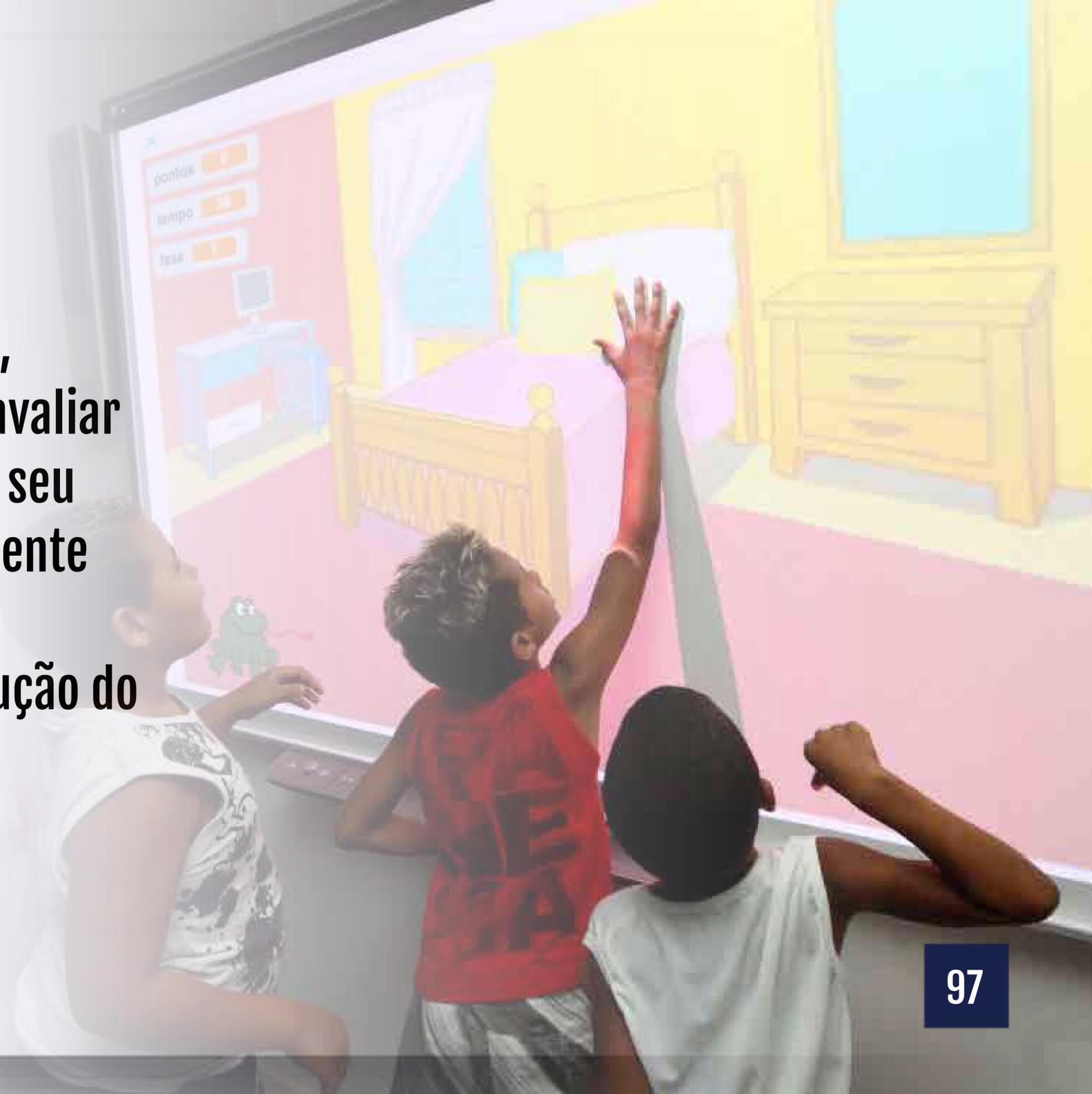
É preciso destacar que as tecnologias e as metodologias incorporadas ao saber docente modificam o papel tradicional do professor, o qual vê no decorrer do processo educacional, que sua prática pedagógica precisa estar sendo sempre reavaliada.

O objetivo principal da prática docente, o aprendizado, fica mais fácil para o aluno quando existe uma reflexão flexível e verdadeira com o professor.

Para atualizar e qualificar os processos educativos é necessário capacitar os professores, buscando conhecer e discutir formas de utilização de tecnologias no campo educacional.



As tecnologias da informação e comunicação podem contribuir significativamente nesse contexto, cabendo ao professor conhecer e avaliar o potencial das diversas mídias ao seu alcance e oportunizar o uso consciente por seus alunos, com o objetivo de envolvê-los e apoiá-los na construção do conhecimento.



BEHRENS discorre sobre o acesso à tecnologia: Num mundo globalizado, que derruba barreiras de tempo e espaço, o acesso à tecnologia exige atitude crítica e inovadora, possibilitando o relacionamento com a sociedade como um todo. O desafio passa por criar e permitir uma nova ação docente na qual professor e alunos participam de um processo conjunto para aprender de forma criativa, dinâmica, encorajadora e que tenha como essência o diálogo e a descoberta. (BEHRENS, 2000, p. 77)

No concomitante à formação do trabalhador em educação, GADOTTI (2000, p. 251), descreve: “Hoje, o importante na formação do trabalhador (também do trabalhador em educação) é saber trabalhar coletivamente, ter iniciativa, gostar do risco, ter intuição, saber comunicar-se, saber resolver conflitos, ter estabilidade emocional”.

Pode-se dizer que não é a tecnologia em si que causa a aprendizagem, mas a maneira como o professor e os alunos interagem com ela.

- Plano de Aula: ideias para inserir a tecnologia de maneira relevante

Quebrando

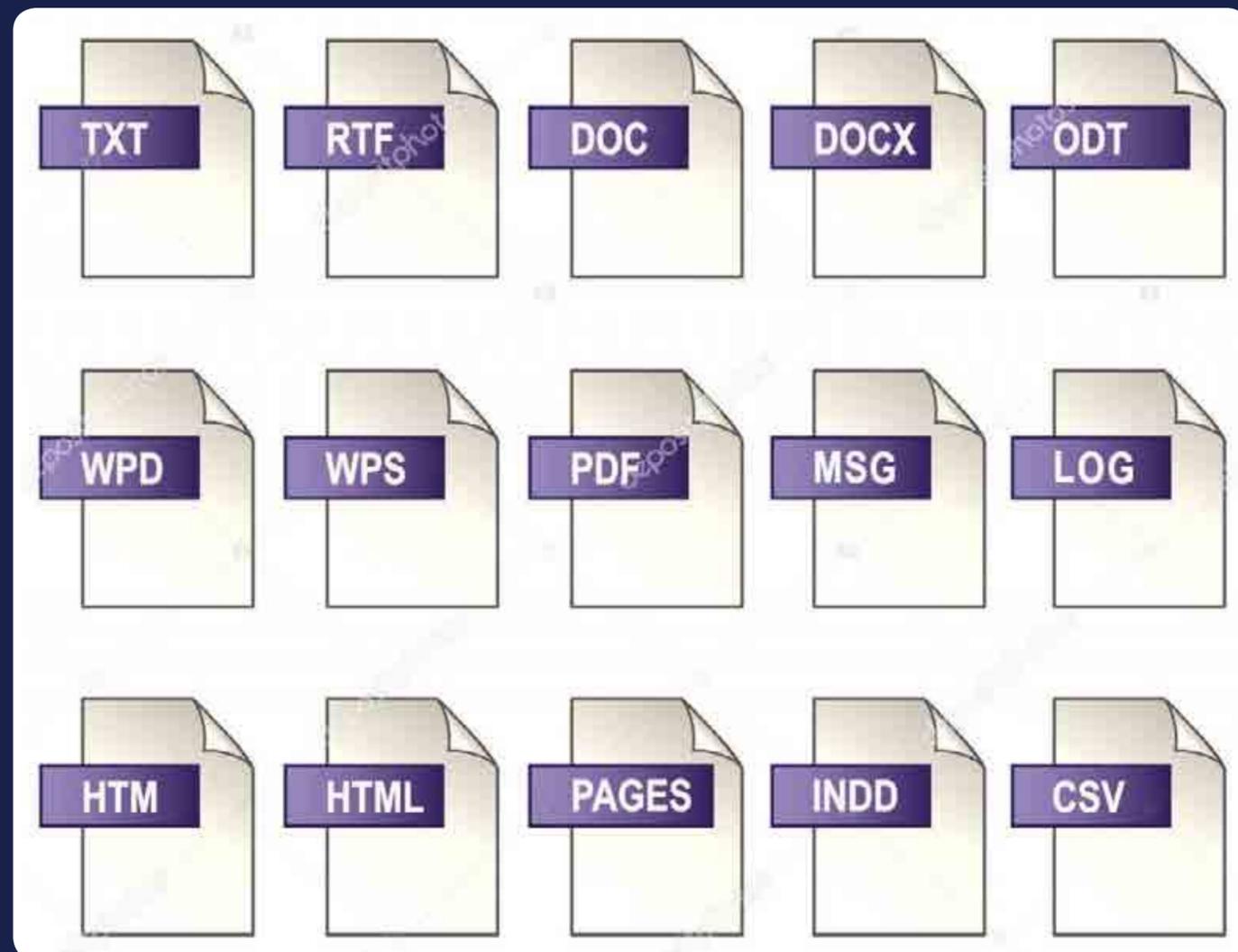
Não basta esperar que a transformação chegue até a sala de aula, ela precisa ter um ponto de partida dentro do ambiente escolar.

Paradigmas

1. Interação em ambientes virtuais



2. Textos em formato digital



3. Métodos colaborativos de produção de conteúdo



4. Apresentações em formatos multimídia



Google Slides

4. Apresentações em formatos multimídia



5. Diferentes formatos de avaliação



6. Aplicativos e softwares educacionais





Software Hagáquê

O HagáQuê é um software educativo de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita.

Trata-se de um editor de histórias em banda desenhada com um banco de imagens.



HagáQuê

TV INTERATIVA

Plano de aula

- TEMA DO PROJETO: Aprender é divertido!
- Conteúdo

INTRODUÇÃO

Utilizando Histórias em Quadrinhos para abordar o conteúdo **OPERAÇÕES MATEMÁTICAS (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, DIVISÃO E MULTIPLICAÇÃO)**.

Justificativa

Acredita-se que o software de autoria HagáQuê como ferramenta de apoio na mediação da aprendizagem das quatro operações matemáticas poderá contribuir para o processo de aprendizagem dos conteúdos OPERAÇÕES MATEMÁTICAS (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, DIVISÃO E MULTIPLICAÇÃO) e Produção Textual.

Objetivos

GERAL

Utilizar o software de autoria HagáQuê como ferramenta de apoio na mediação da aprendizagem das quatro operações matemáticas.

Desenvolver o gosto pela leitura e produção textual.

TABLET

Metodologia

- **Utilizaremos o software HAGAQUE.**
- **O professor regente introduzirá o tema a ser abordado com os alunos em sala de aula, explicará o conteúdo e o trabalho que realizarão na STE;**
- **Os alunos serão divididos em duplas ou trio será distribuído um tema do conteúdo para que produzam as histórias.**
- **Com o programa HagáQuê permite ao aluno criar, editar histórias em quadradinhos.**

Recursos (software utilizado)

Laboratório

Datashow

Computadores;

Smartphones

Etc.

Avaliação

Mediante a produção serão feitos registros, paralelamente, e somado a pontuação, a partir dos critérios de:

- Produção textual;**
- Coerência na elaboração da História em quadrinho;**
- Utilização adequada das operações matemáticas;**

Referências

GADOTTI, Moacir. Pedagogia da Práxis. 4.ed. São Paulo: Cortez. Instituto Paulo Freire. 2004.

KENSKI, Vani. Fundamentos Pedagógicos e Design Instrucional. Pós em Design Instrucional, SENAC/SP, 2010. LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da Escola Pública. 25 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1985.

SAVIANI, Dermeval. História das ideias pedagógicas no Brasil. 3 edição. Campinas: SP. Associados, 2010

E então, o que achou das dicas para inserir a **tecnologia** em seu **plano de aula**?

