

**LETRAMENTO  
DIGITAL**

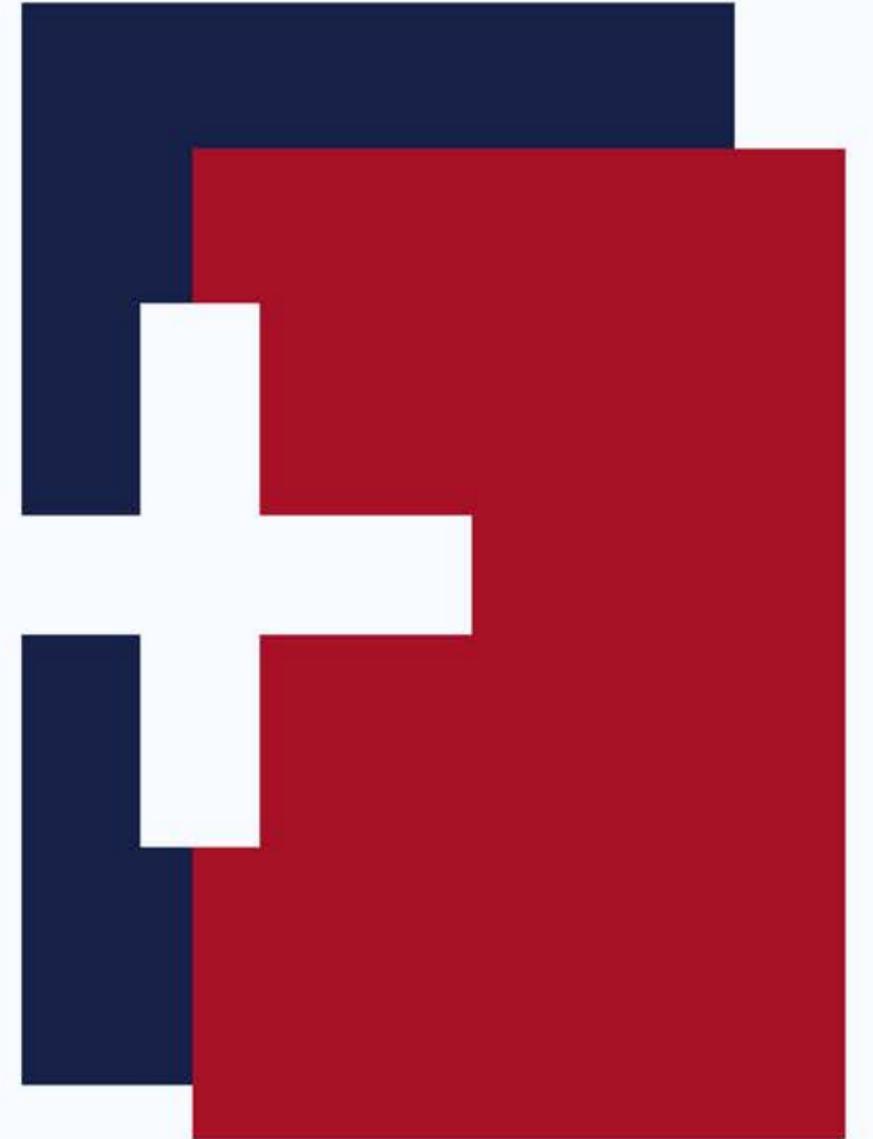
---

L

D

**CURSO**

**Especialização em Letramento Digital**



# PÓS-GRADUAÇÃO LETRAMENTO DIGITAL

**Disciplina:** Tecnologia educacional e concepção de aprendizagem

**Módulo I**

**Carga Horária:**

**Professor da Disciplina:** Msc. Maely Amaro dos Santos Galvão

# Revisitando alguns conceitos pedagógicos e suas diferenciações:



# Alguns Conceitos Pedagógicos

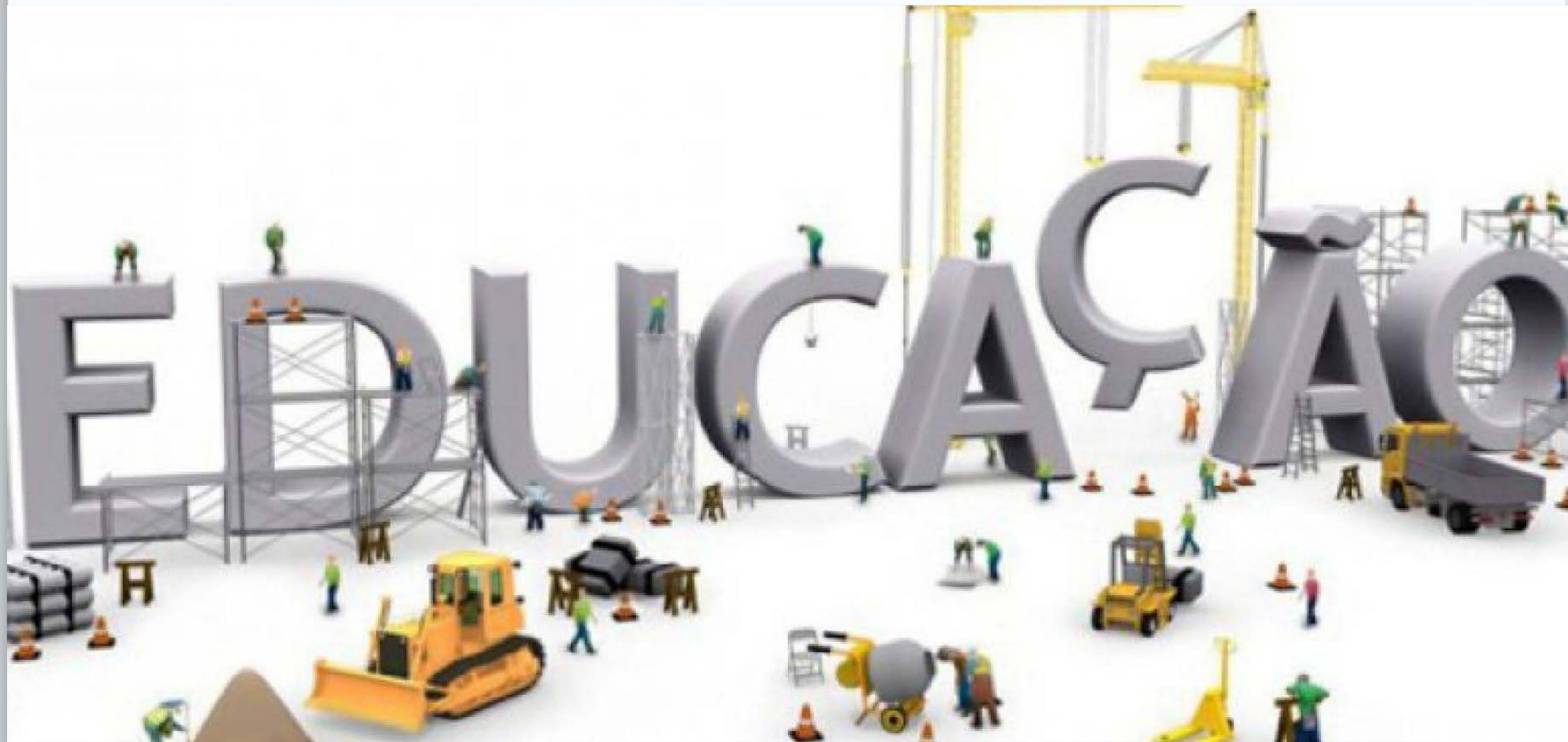
- Educação e Instrução
- Pedagogia
- Andragogia
- Heutagogia

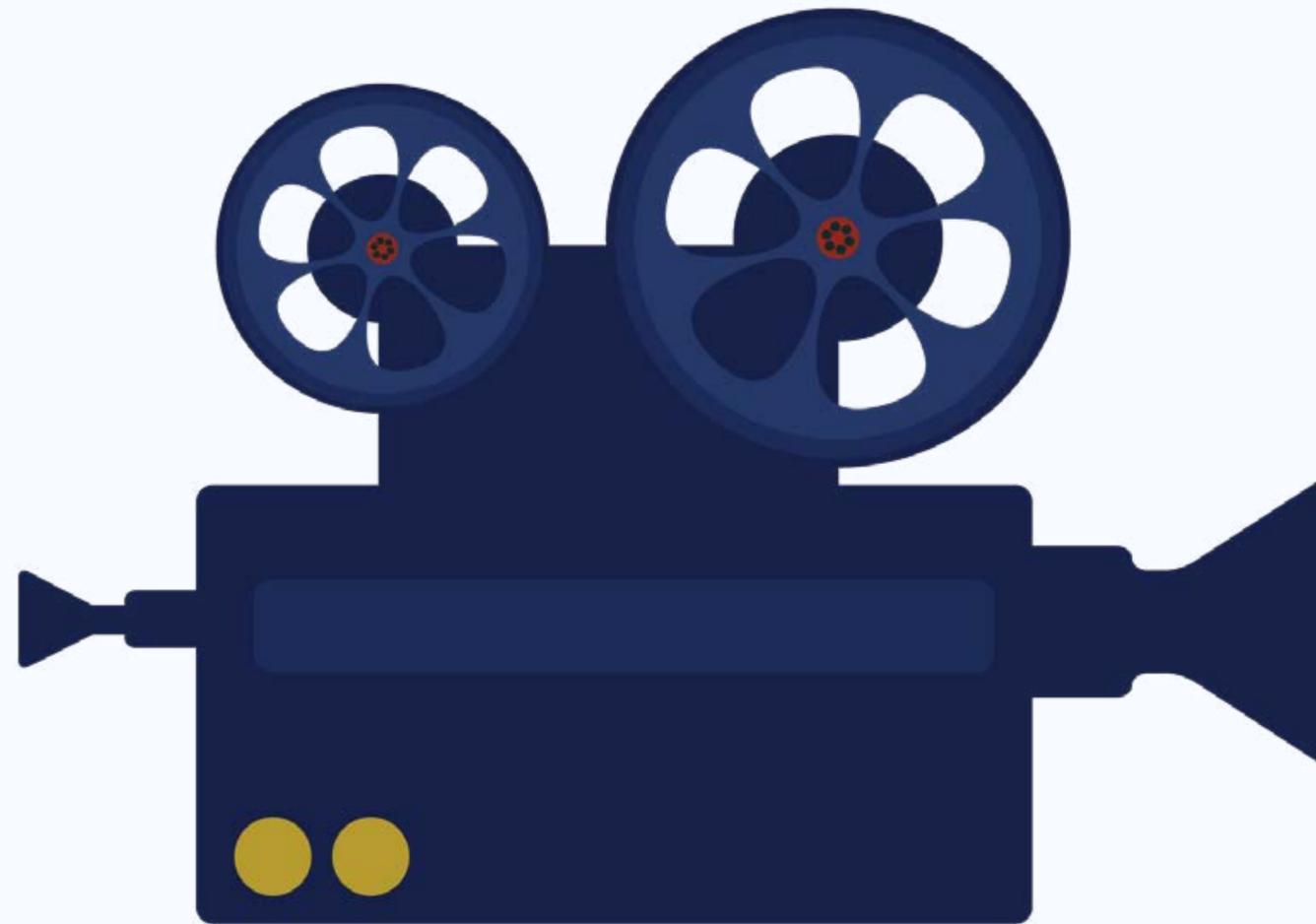


# Educação

Segundo Brandão (1995, p.12), “a educação está em todos os lugares e no ensino de todos os saberes”. Ela transcende os espaços escolares e atinge todos os momentos da nossa vida.







## Mini história da Educação no Brasil

**“A escola não é o único lugar onde ela ocorre e nem muito menos o professor é seu único agente. Existem inúmeras educações e cada uma atende a sociedade em que ocorre, pois é a forma de reprodução dos saberes que compõem uma cultura, portanto, a educação de uma sociedade tem identidade própria.”**

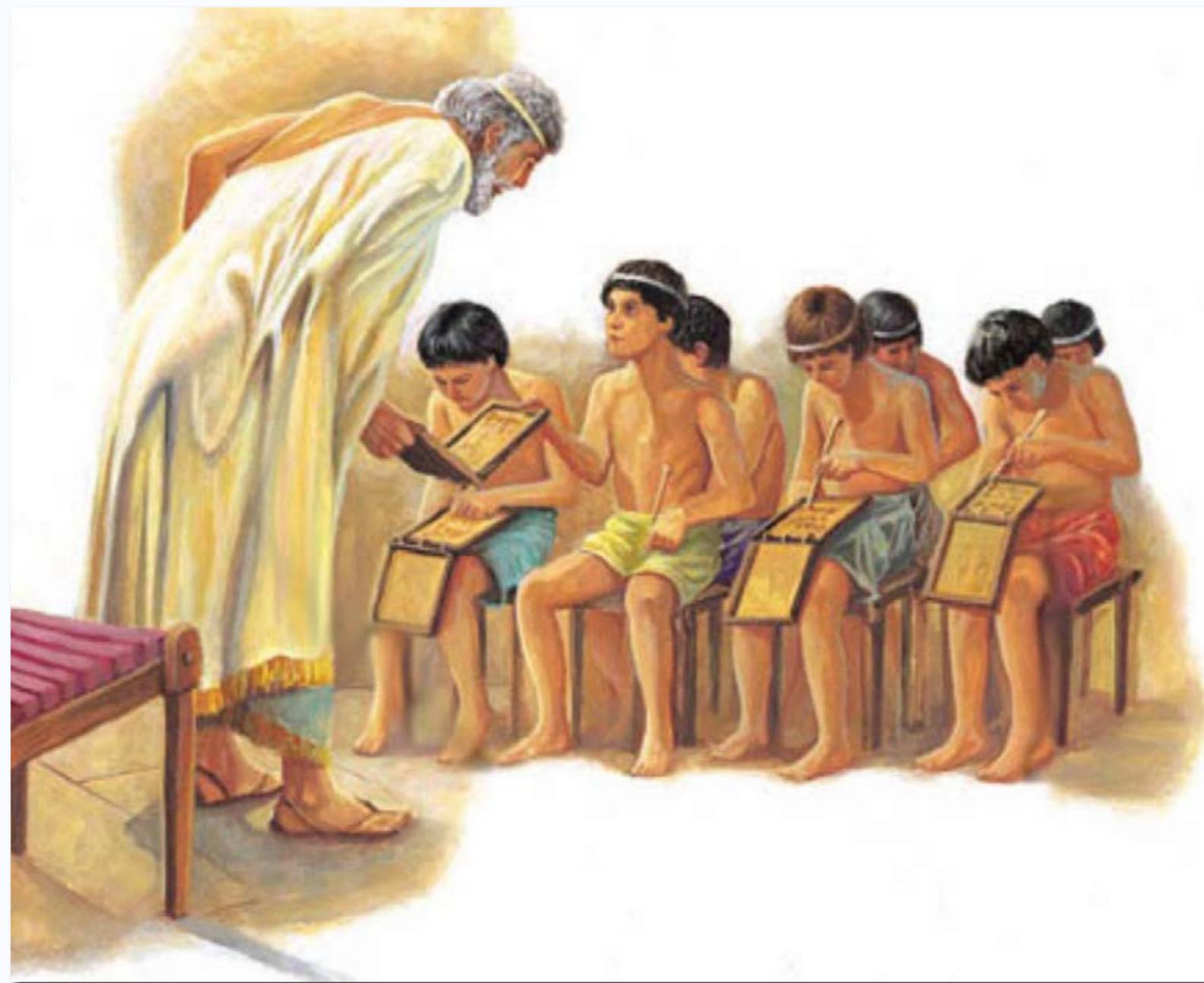
**(BRANDÃO, 1995, p.12)**



# Pedagogia

Originalmente a palavra **Pedagogia** referia-se à educação e ensino das crianças.

A denominação teve origem na Grécia antiga onde se dava o nome de “pedagogo” ao escravo responsável pela condução e instrução da criança.



A denominação ampliou-se e, na atualidade, **Pedagogia** é a ciência que estuda a educação, sobretudo a educação escolar formal.



**Pedagogia** como “a parte normativa do conjunto de saberes que precisamos adquirir e manter se quisermos desenvolver uma boa educação”.

- A Pedagogia
- ciência e
- arte de ensinar,
- planejamento e
- desenvolvimento do processo de ensino



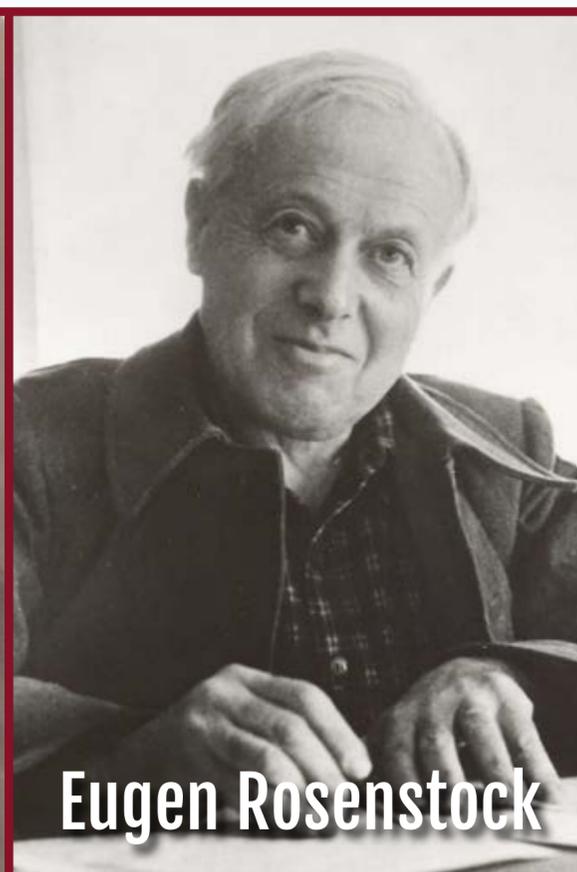


## Andragogia (Eduard Lindeman)

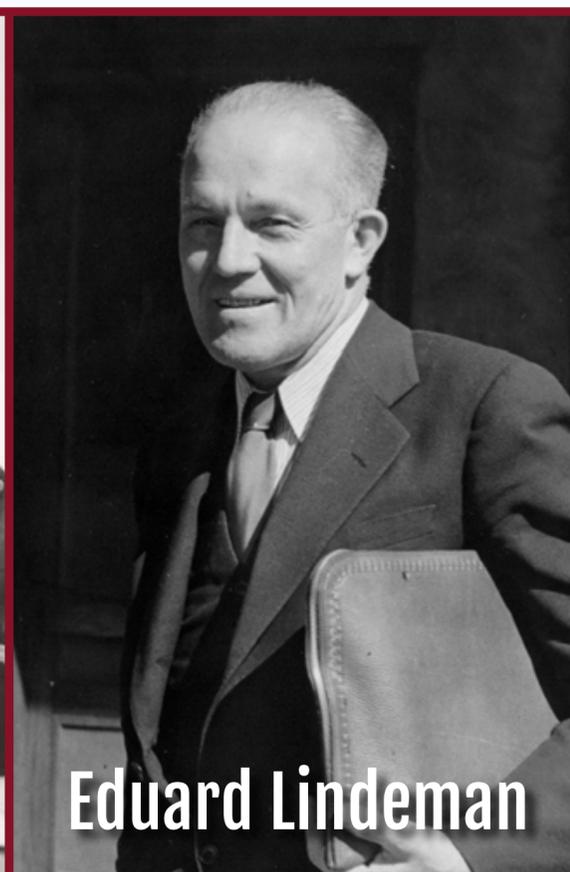
- arte ou ciência de orientar adultos a aprender.
- a **Andragogia** é um conceito amplo de educação do ser humano, em qualquer idade.



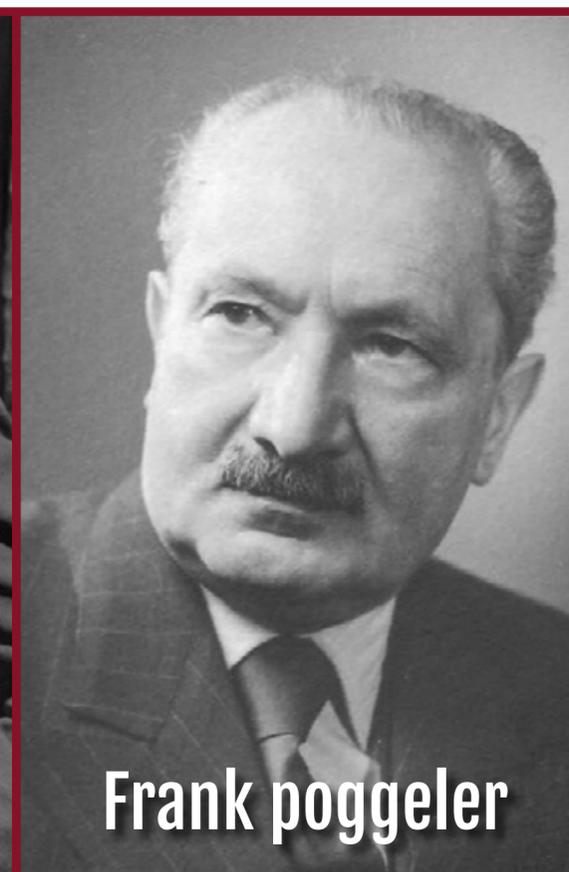
Alexander kapp



Eugen Rosenstock



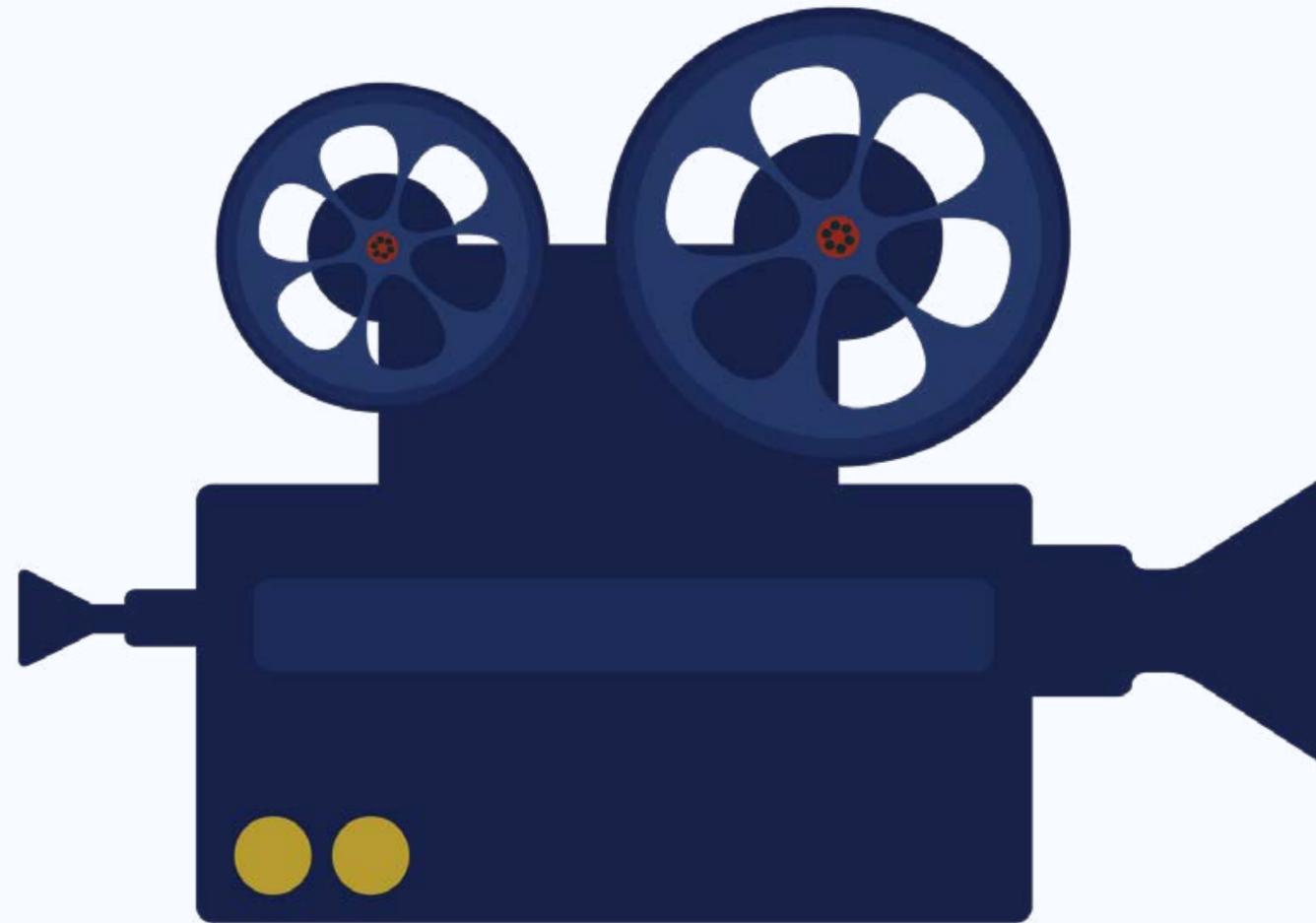
Eduard Lindeman



Frank poggeler



Malcolm Knowles



# Andragogia

- Os adultos são motivados a aprender como eles experimentam as necessidades e os interesses de aprendizagem que irão satisfazer;**
- A orientação dos adultos para a aprendizagem é centrada na vida;**
- A experiência é a fonte mais rica para a aprendizagem do aprendiz adulto;**
- Os adultos têm uma profunda necessidade de auto-direção;**
- As diferenças individuais entre as pessoas tendem a aumentar com a idade.**

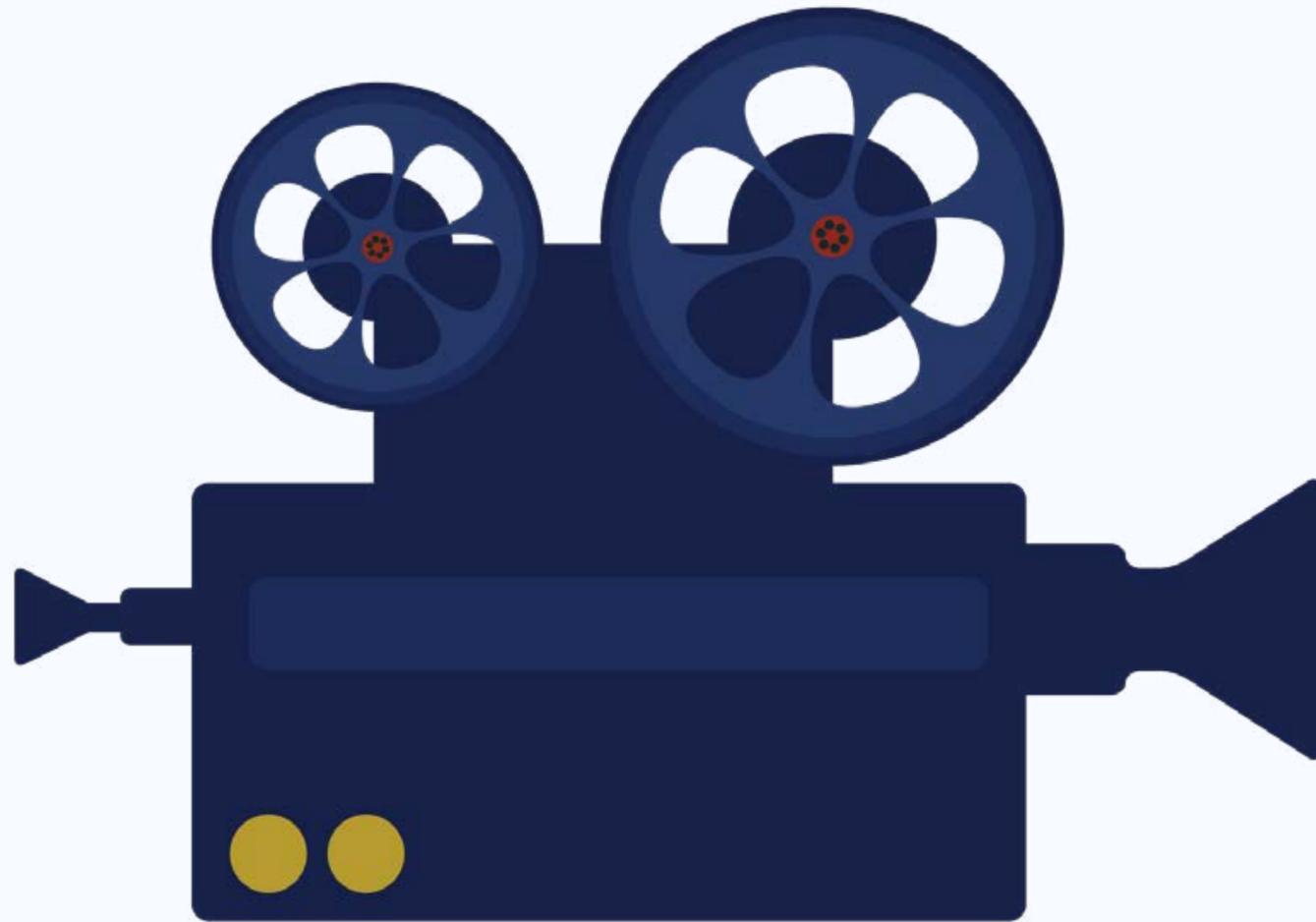
**Heutagogia** aprendizagem autodirigida.

O foco central é para a aprendizagem autodirecionada pelo aluno.

**Heutagogia** a aprendizagem não é um processo linear, mas sim aleatório e desordenado.

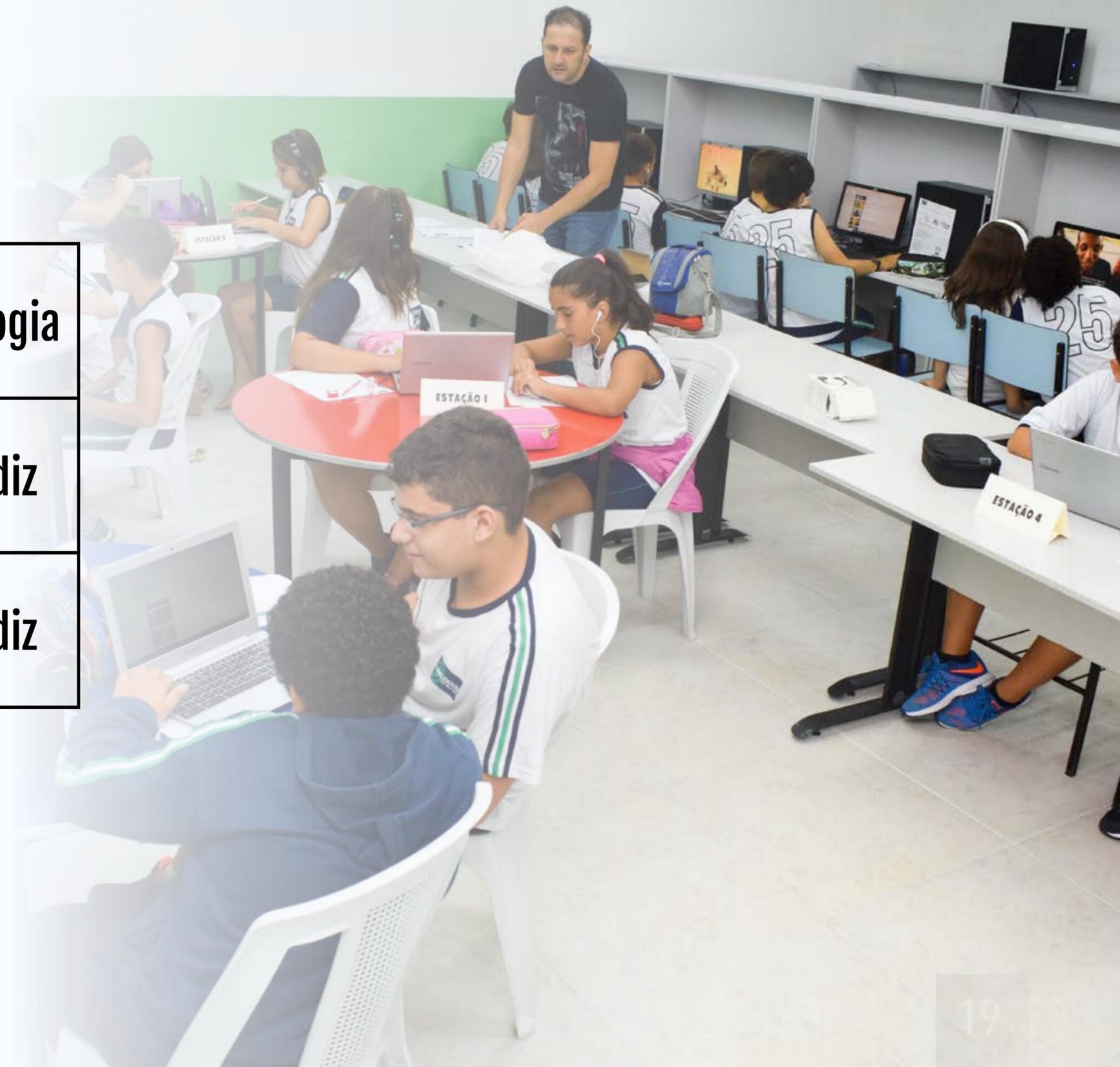
O aluno passa a ter a responsabilidade máxima de gerenciar e programar o seu próprio processo de aprendizagem.





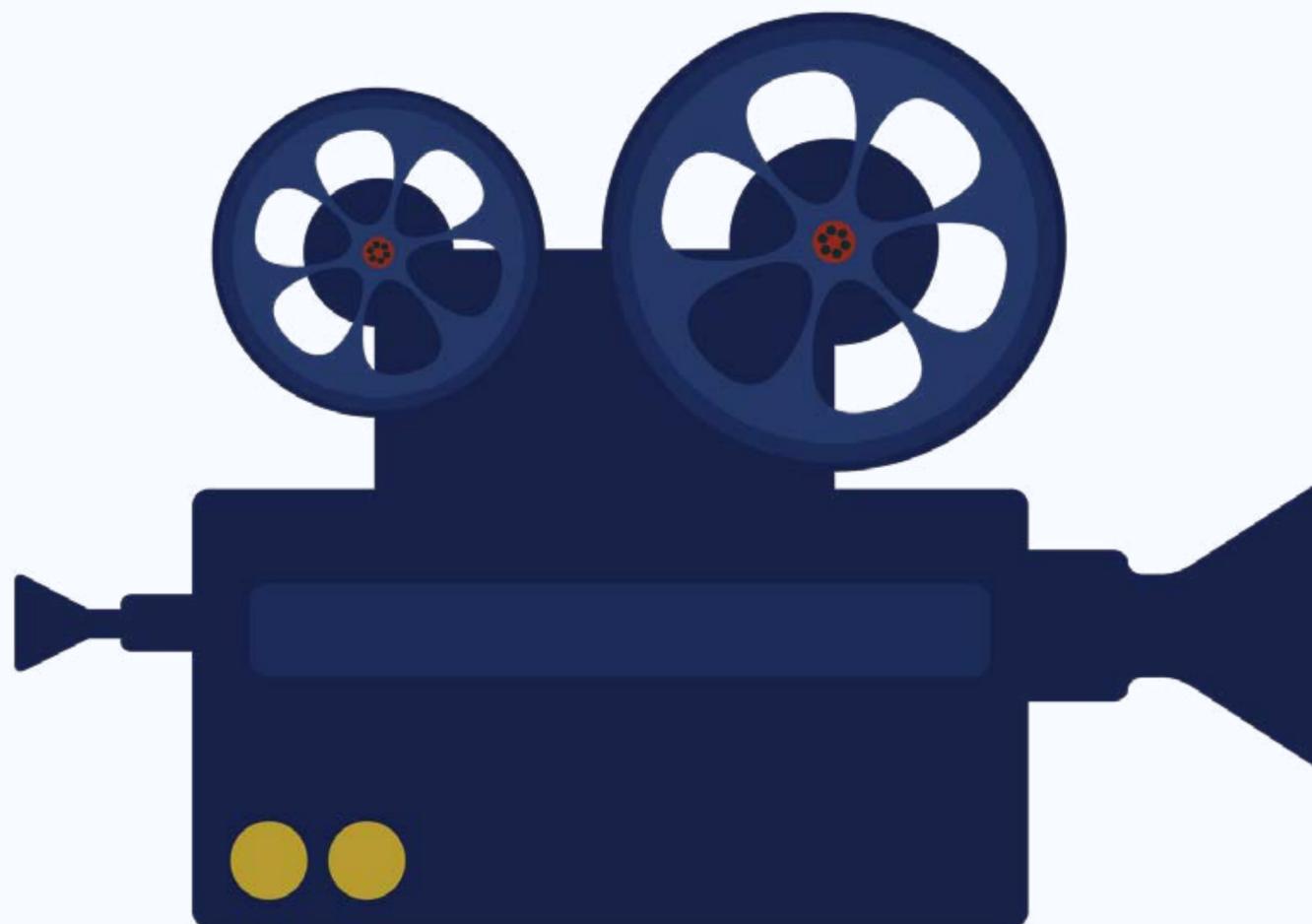
# Heutagogia

<b>Quem define segundo</b>	<b>Pedagogia</b>	<b>Andragogia</b>	<b>Heutagogia</b>
<b>O que deve ser aprendido</b>	<b>Professor</b>	<b>Professor</b>	<b>Aprendiz</b>
<b>Como deve ser aprendido</b>	<b>Professor</b>	<b>Aprendiz</b>	<b>Aprendiz</b>



# Teorias de Aprendizagem e algumas Abordagens Pedagógicas





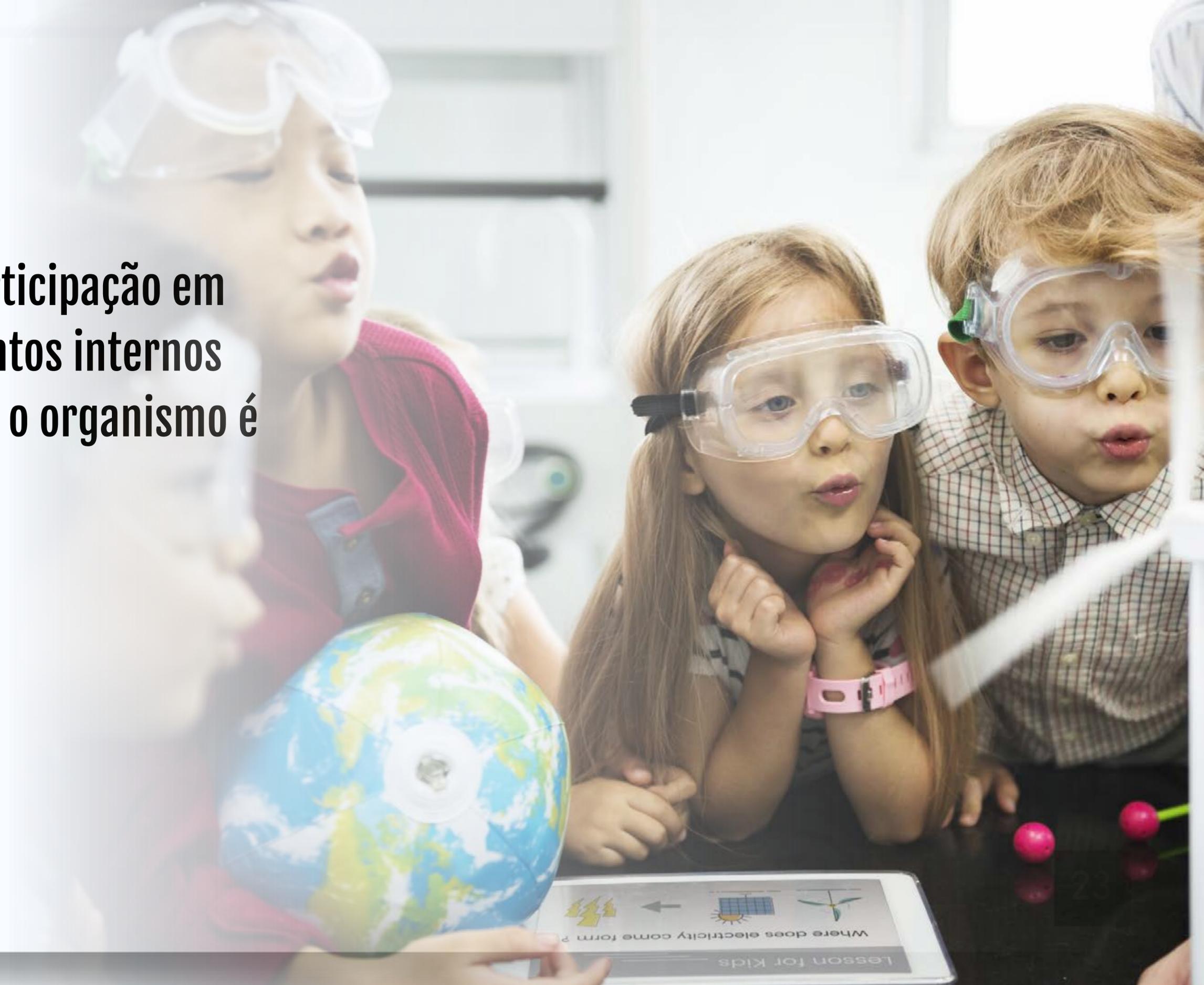
# Introdução

## Aprendizagem

Toda mudança relativamente permanente no potencial de **comportamento**, que resulta da experiência.

## Experiência

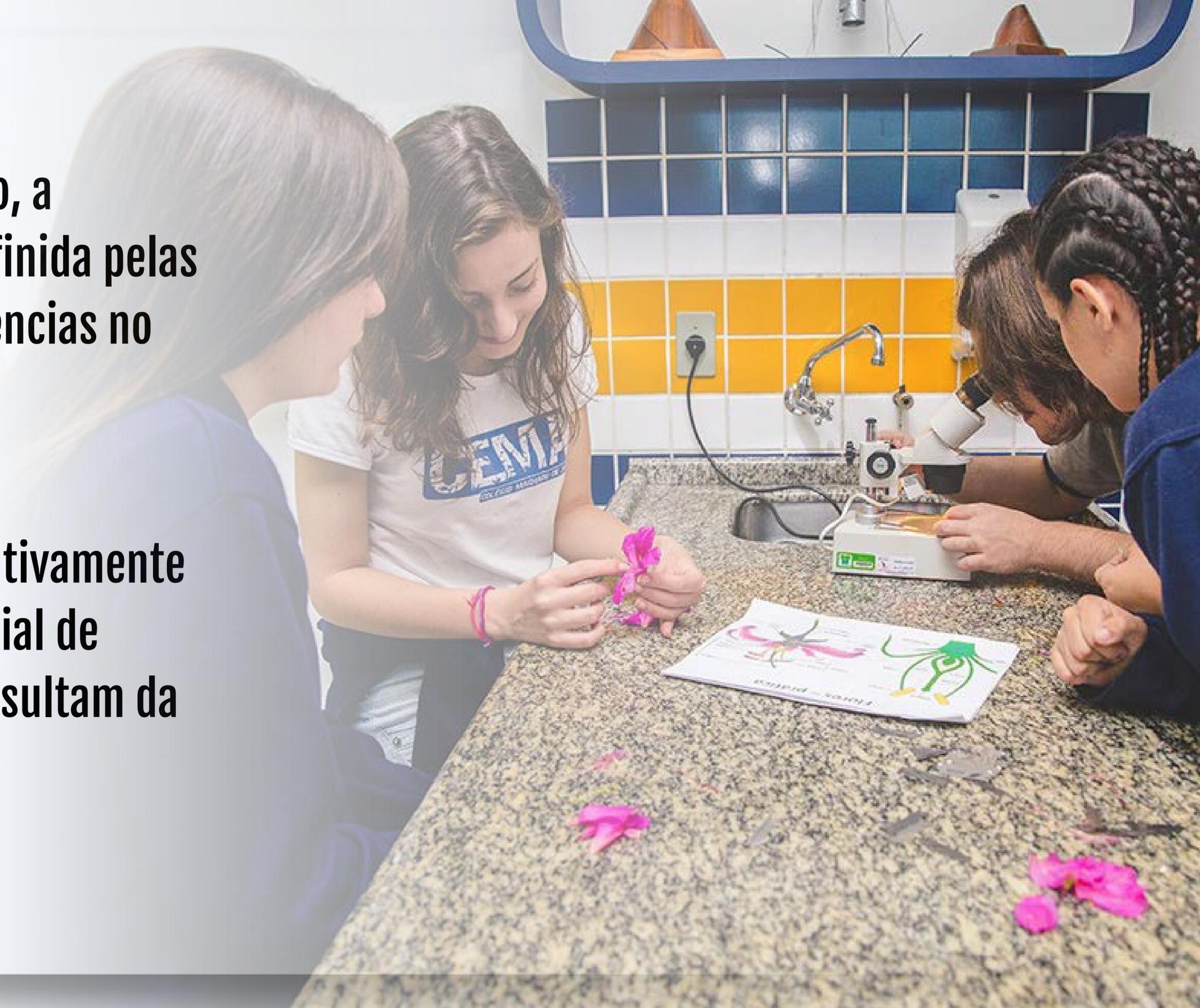
Contato com algo, participação em algo, exposição a eventos internos ou externos aos quais o organismo é sensível.



**No sentido estrito, claro, a aprendizagem não é definida pelas mudanças reais ou potenciais no comportamento.**

## **Aprendizagem**

**Todas as mudanças relativamente permanentes no potencial de comportamento, que resultam da experiência.**

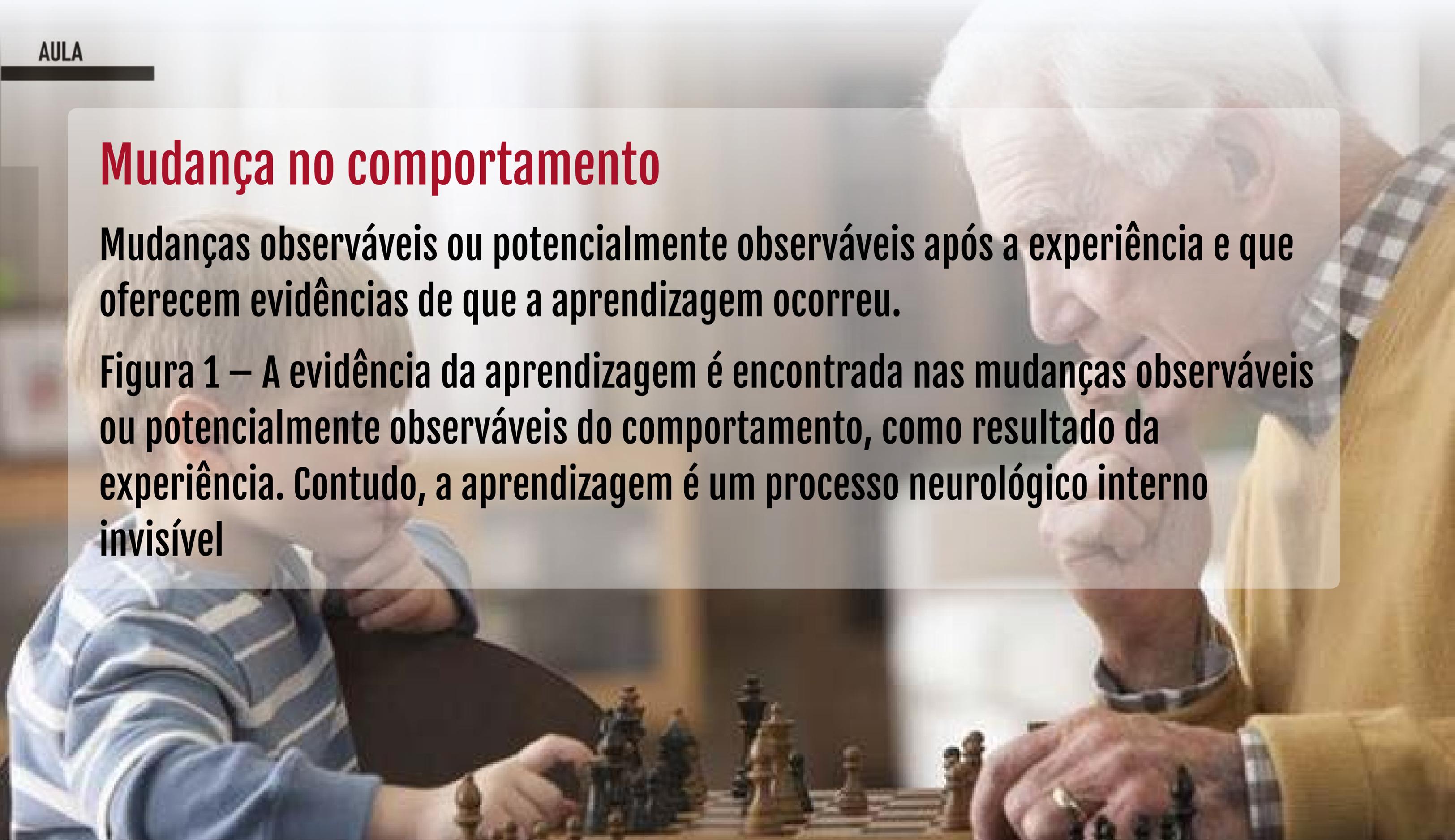


**A aprendizagem não é o que acontece ao organismo (humano ou não humano) como resultado da experiência. As mudanças comportamentais são simplesmente evidências de que a aprendizagem ocorreu.**

## **Mudança no comportamento**

**Mudanças observáveis ou potencialmente observáveis após a experiência e que oferecem evidências de que a aprendizagem ocorreu.**

**Figura 1 – A evidência da aprendizagem é encontrada nas mudanças observáveis ou potencialmente observáveis do comportamento, como resultado da experiência. Contudo, a aprendizagem é um processo neurológico interno invisível**



## Teoria Científica

- Usada para a interpretação e a explicação dos objetos, fatos, processos e fenômenos estudados.
- Confere organicidade e unidade ao saber científico.
- Reflete sempre o estado da arte em determinado momento, e não a verdade propriamente dita.



## Teoria da Aprendizagem

- envolve mudanças no comportamento que resultam da experiência,
- a psicologia da aprendizagem baseia-se em observações do comportamento e em mudanças comportamentais.



# As teorias da aprendizagem

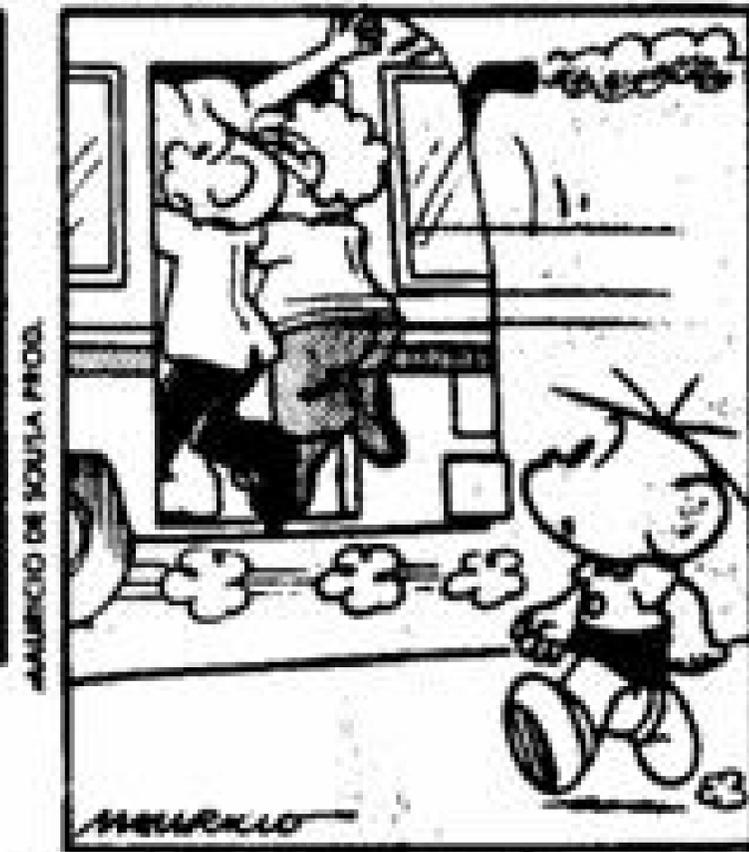
Resultam das tentativas feitas pela psicologia de organizar: observações, hipóteses, palpites, leis, princípios e conjecturas feitos acerca do comportamento humano.



As teorias da aprendizagem ganharam complexidade devido às **novas descobertas** e à constatação de que eram abrangentes. Ainda assim, as primeiras teorias continuam a exercer forte influência sobre as teorias e a pesquisa contemporâneas.



# TURMA DA MÔNICA/Maurício de Sousa



# Uma teoria de aprendizagem é...

uma construção humana para interpretar sistematicamente a área do conhecimento que chamamos de aprendizagem.





As **abordagens pedagógicas** são norteadas pelas teorias da aprendizagem no sentido de **explicar a forma pela qual é compreendida: a escola, o aluno, o professor, o processo de ensino–aprendizagem.**

Muitas vezes os professores de um mesmo cenário educativo podem utilizar concepções e teorias diferentes, havendo assim uma mescla de tendências utilizadas.

Cabe–nos conhecer as principais abordagens para que ocorra uma importante reflexão.

# Teorias de Aprendizagem



# Behaviorismo

## Características:

Os behavioristas estão preocupados com eventos objetivos e observáveis (estímulos, respostas, reforçamento ou punição).

As principais críticas dizem respeito à mecanização dos seres humanos.



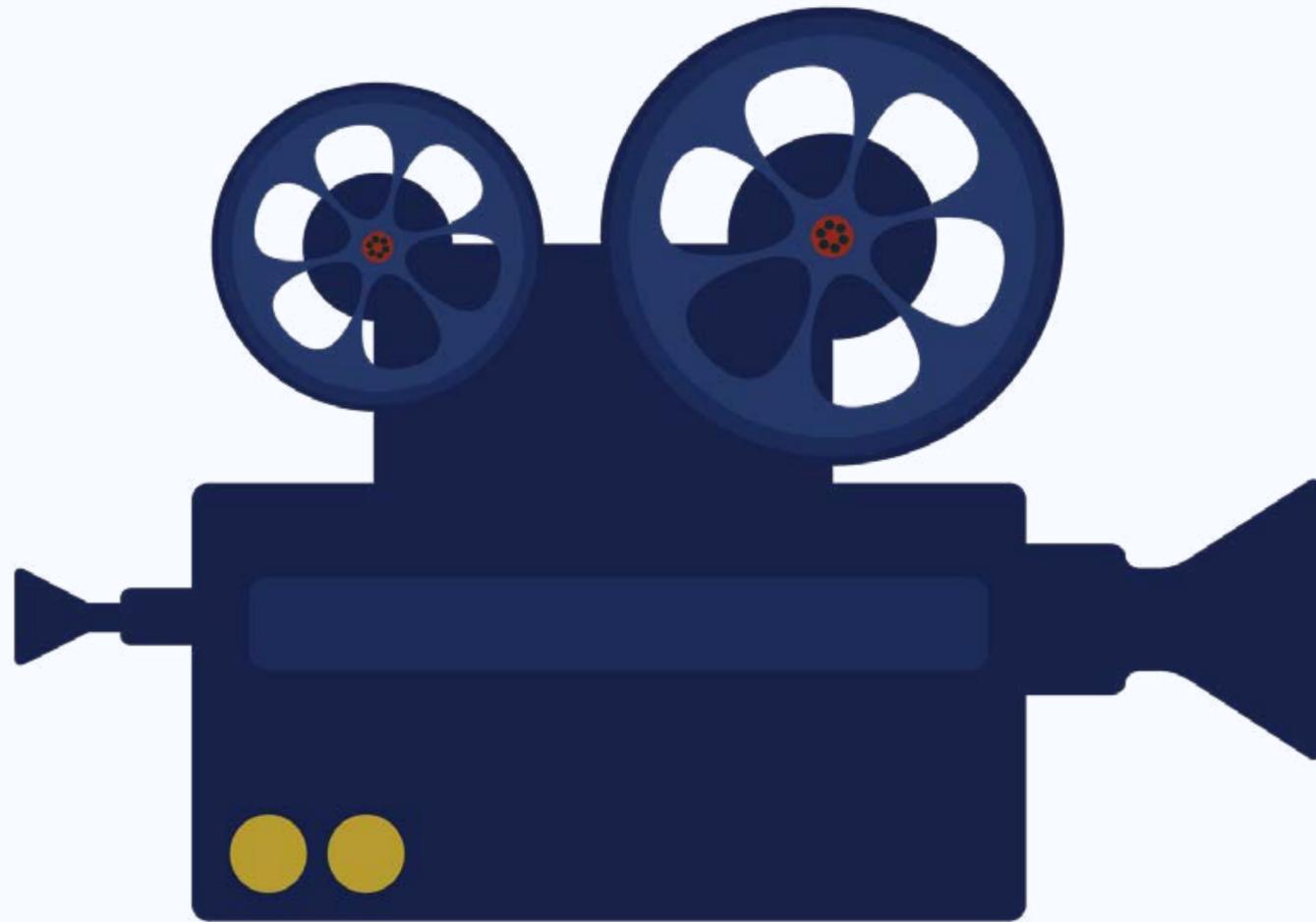
# Cognitivismo

## Características:

Preocupação com os processos mentais (pensamento, solução de problemas, percepção, tomada de decisão).

As principais críticas dizem respeito à sua abordagem menos precisa e mais subjetiva.





## Behaviorismo

# Teoria de Aprendizagem – Conectivismo

## - Características:

Baseia-se na teoria do caos, complexidade, autoorganização e redes sociais.

-autonomia

- Nas diversas conexões vivenciadas pelos estudantes



# Conectivismo - a História da ACS SUSANA



**Você acredita que é possível construir conhecimento dessa maneira?**





# Exemplos

- Facebook, MySpace, Orkut, Sonico;
- Twitter;
- Ning, Grouply;
- Flickr, Picasa;
- Wikipédia;
- Del.icio.us;
- LibraryThing, Skoob;
- SlideShare;
- YouTube, Vimeo;
- LinkedIn;
- Stoa;
- Digg;
- Last.fm;
- ParPerfeito.



# Abordagens Pedagógicas

As abordagens pedagógicas são norteadas pelas teorias da aprendizagem no sentido de explicar a forma pela qual é compreendida: a escola, o aluno, o professor, o processo de ensino-aprendizagem.

## Quadro 1 – Tendências Pedagógicas Liberais

Tendências Pedagógicas	Papel da Escola	Conteúdos	Métodos	Professor x aluno	Aprendizagem	Pensadores
Pedagogia Liberal Tradicional.	Preparação intelectual e moral dos alunos	São verdades absolutas.	Exposição e demonstração por meios de modelos.	Autoridade do professor que exige atitude receptiva do aluno.	Receptiva e mecânica.	Comenius Herbart
Tendência Liberal Renovadora Progressiva. ESCOLA NOVA	Adequar as necessidades individuais ao meio social.	Parte das experiências vividas pelos alunos frente às situações problemas.	Solução de problemas.	O professor é auxiliador no desenvolvimento livre da criança.	Baseada na motivação e na estimulação de problemas.	Montessori Decroly Dewey Piaget Lauro de Oliveira Lima
Tendência Liberal Não diretiva	Formação de atitudes.	Busca do conhecimento pelos próprios alunos.	Facilitação da aprendizagem	Educação centralizada no aluno.	Aprender é modificar as percepções da realidade.	Carl Rogers, "Sumermerhill" escola de A. Neill.
Tendência Liberal Tecnicista.	Modelar através de técnicas específicas.	Informações ordenadas numa seqüência lógica e psicológica.	Procedimentos e técnicas para a transmissão e recepção de informações.	O professor transmite informações e o aluno vai fixá-las.	Baseada no desempenho.	Skinner Watson Pavlov

## - Tradicional

### Escola

Normas disciplinares rígidas.

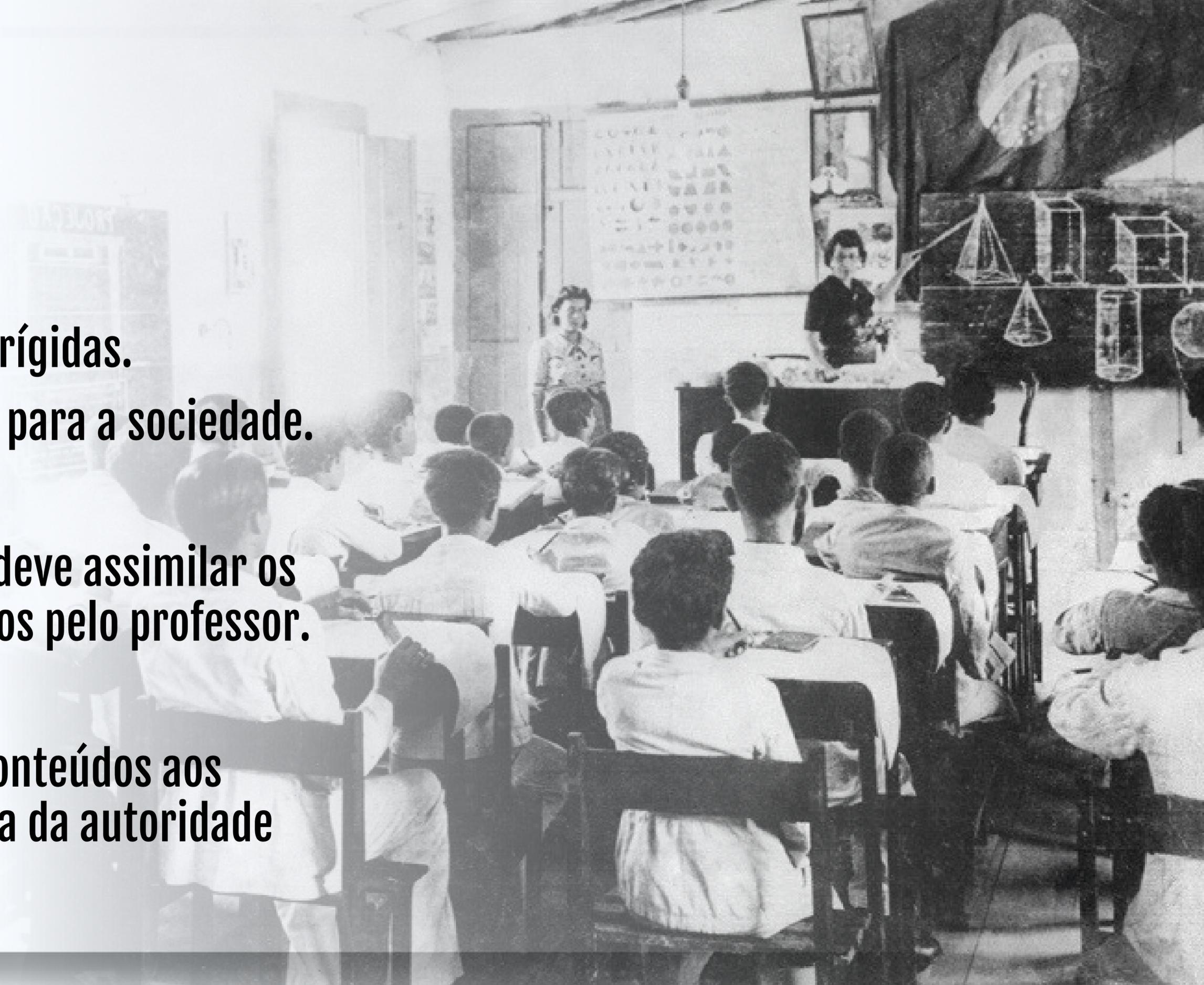
Prepara os indivíduos para a sociedade.

### Aluno

É um ser passivo que deve assimilar os conteúdos transmitidos pelo professor.

### Professor

É o transmissor dos conteúdos aos alunos. Predominância da autoridade docente.



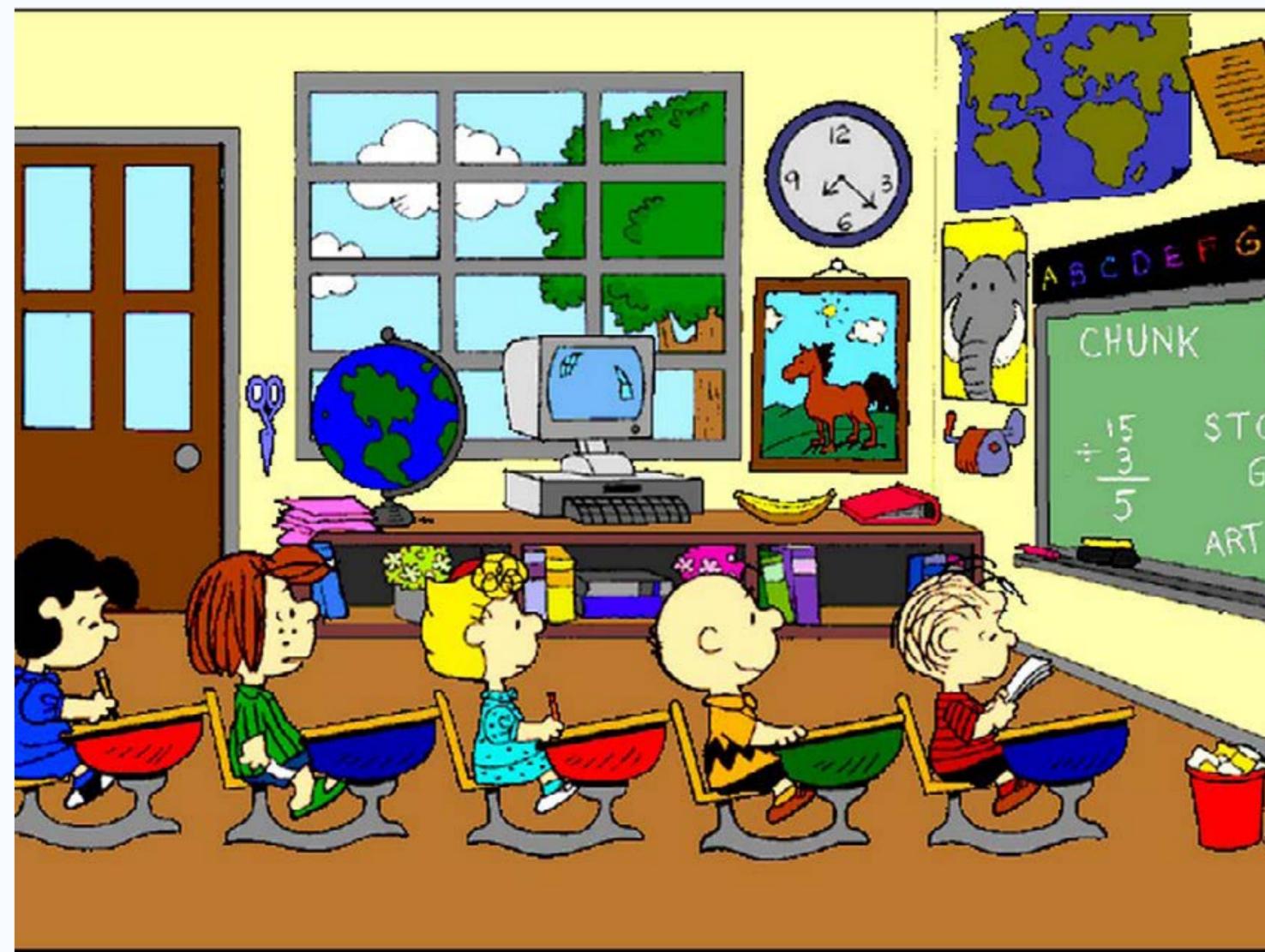
## Processo ensino aprendizagem

Os objetivos educacionais obedecem à sequência lógica dos conteúdos.

Os conteúdos são baseados em documentos legais, selecionados a partir da cultura universal acumulada.

Enfoque predominante no objeto de conhecimento.

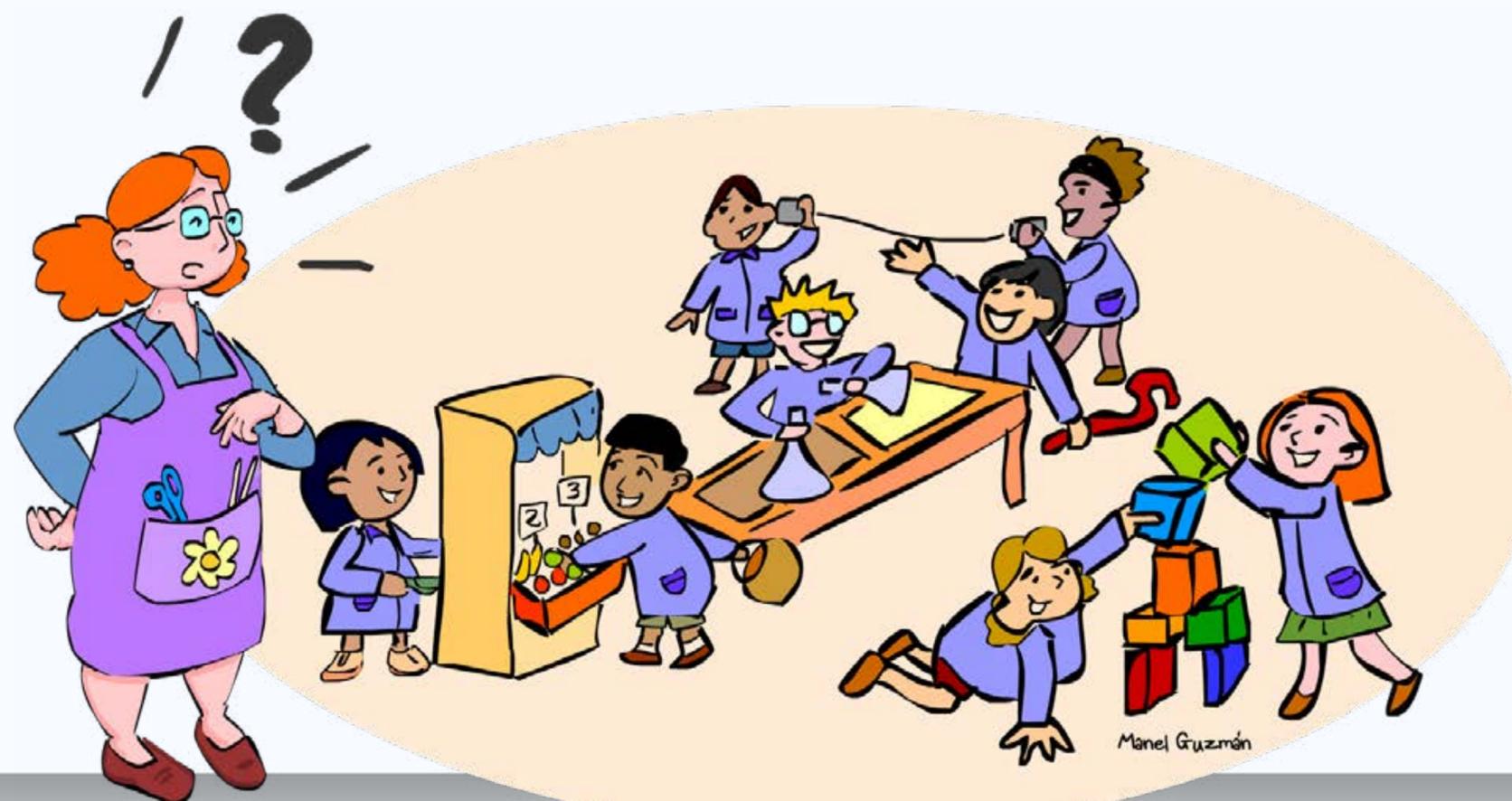
Predominam aulas expositivas, com exercícios de fixação, leitura e cópia.



## - Comportamentalista

### Escola

Agencia educacional. Modelo empresarial aplicado à escola. Divisão entre planejamento e execução. Uso da teleducação e Ensino a distância.



## **- Comportamentalista**

### **Aluno**

**Elemento para quem o material é preparado. O aluno eficiente e produtivo é o que lida “cientificamente” com os problemas da realidade.**

### **Professor**

**É o educador que seleciona, organiza e aplica um conjunto de meios que garantam a eficiência e eficácia do ensino.**

## Processo ensino aprendizagem

**Os objetivos educacionais são operacionalizados e categorizados a partir de classificações: gerais (educacionais) e específicos (instrucionais).**

**Ênfase nos meios: recursos audiovisuais, instrução programada, tecnologias de ensino, ensino individualizado (módulos instrucionais) [...].**

**Os comportamentos desejados serão instalados e mantidos nos alunos por condicionantes e reforçadores.**

**Predomina o conteúdo e os recursos.**

## - Humanista

### Escola

**Flexível às normas disciplinares.  
Deve oferecer condições ao  
desenvolvimento e autonomia do  
aluno.**



## Aluno

Um ser “ativo”. Centro do processo de ensino e aprendizagem. Aluno criativo e participativo.

## Professor

É o facilitador da aprendizagem.

## **Processo ensino aprendizagem**

**Os objetivos educacionais obedecem ao desenvolvimento psicológico do aluno.**

**Os conteúdos programáticos são selecionados a partir dos interesses dos alunos.**

**“Não - diretividade”.**

**A avaliação valoriza aspectos afetivos (atitudes) com ênfase na autoavaliação.**

**Centrado no sujeito.**

## - Cognitivista

### Escola

**Deve dar condições para que o aluno possa aprender por si próprio.**

**Deve oferecer liberdade de ação real e material.**

**Deve reconhecer a prioridade psicológica da inteligência sobre a aprendizagem.**

**Deve promover um ambiente desafiador favorável à motivação intrínseca do aluno.**



## Aluno

**Papel essencialmente “ativo” de observar, experimentar, comparar, relacionar, analisar, justapor, compor, encaixar, levantar hipóteses, argumentar, etc.**

## Professor

**Deve criar situações desafiadoras e desequilibradoras, por meio da orientação.**

**Deve estabelecer condições de reciprocidade e cooperação ao mesmo tempo moral e racional.**

## Processo ensino aprendizagem

Deve desenvolver a inteligência, considerando o sujeito inserido numa situação social.

A inteligência constrói-se a partir da troca do organismo com o meio, por meio das ações do indivíduo.

Baseados no ensaio e no erro, na pesquisa, na investigação, na solução de problemas, facilitando o “aprender a pensar”.

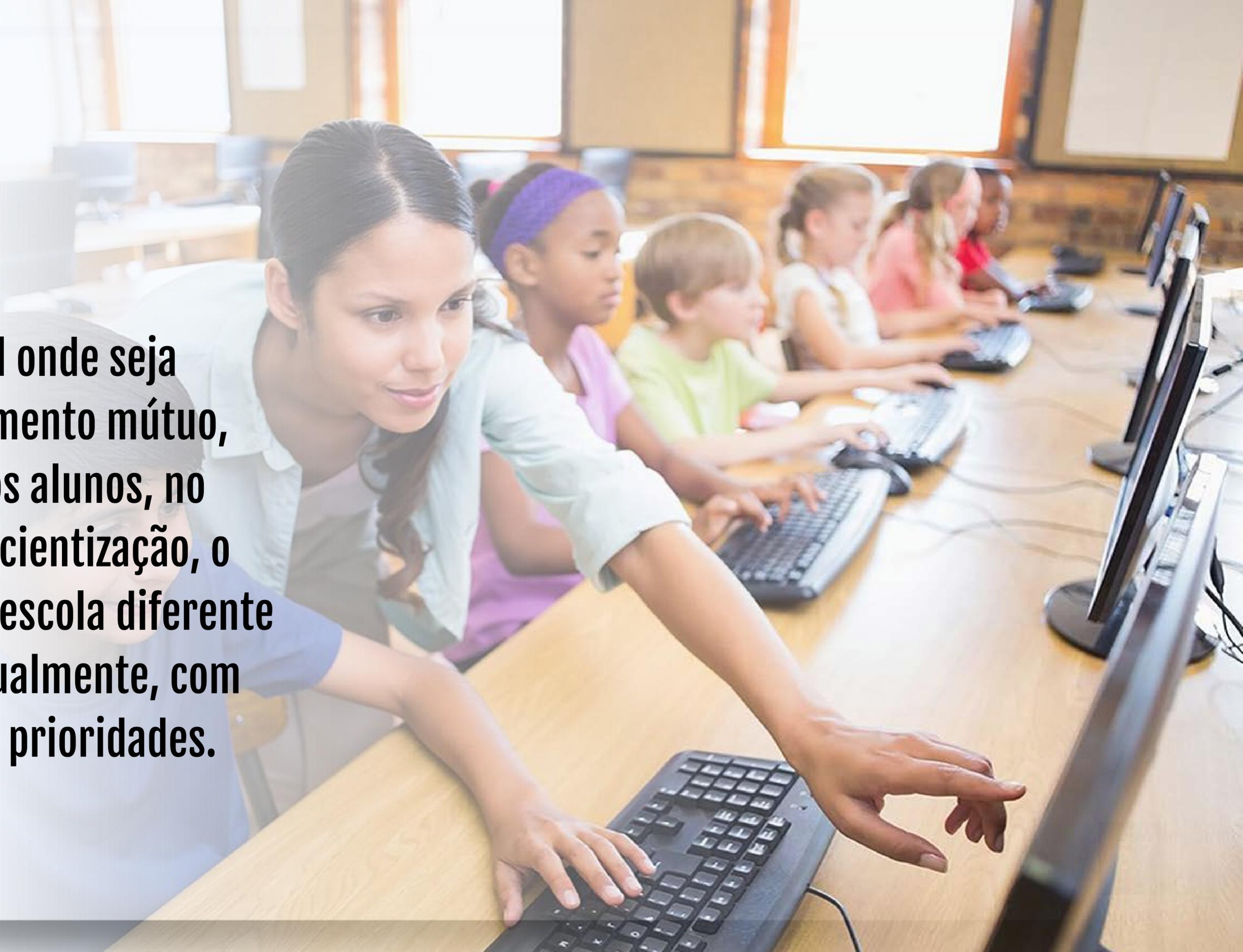
Ênfase nos trabalhos em equipe e jogos.

O mais importante é a interação sujeito e saber.

# Sociocultural

## Escola

**Deve ser um local onde seja possível o crescimento mútuo, do professor e dos alunos, no processo de conscientização, o que implica uma escola diferente da que se tem atualmente, com seus currículos e prioridades.**



## Aluno

**Uma pessoa concreta, objetiva, que determina e é determinada pelo social, político, econômico, individual (pela história).**

**Deve ser capaz de operar conscientemente mudanças na realidade.**

## Professor

**É o educador que direciona e conduz o processo de ensino e aprendizagem.**

**A relação entre professor e**

**aluno deve ser horizontal, ambos se posicionando como sujeitos do ato de conhecimento.**

## Processo ensino aprendizagem

Os objetivos educacionais são definidos a partir das necessidades concretas do contexto histórico social no qual se encontram os sujeitos.

Busca uma consciência crítica.



## **Processo ensino aprendizagem**

**O diálogo e os grupos de discussão são fundamentais para o aprendizado.**

**Os “temas geradores” para o ensino devem ser extraídos da prática de vida dos educandos.**

**O mais importante é a interação sujeito e saber.**

## Refletindo as teorias de aprendizagem

**Prezados Cursistas!**

**Para participar deste fórum, você deve realizar leitura nos materiais disponibilizados nesta Unidade, precisamente nos materiais, “Teorias de Aprendizagens e algumas Abordagens Pedagógicas; no Artigo: Abordagens de Aprendizagem”, compartilhar suas percepções com seus colegas de turma e PROFESSOR.**

**Vamos fazer deste, um espaço rico em contribuições, questionamentos e interações, afinal, entender sobre as teorias que embasam o processo de ensino e aprendizagem é de suma importância para qualquer profissional que almeja e/ou que exerce a docência.**

**Contamos com o empenho de todos para que esta atividade seja um sucesso!**

**Participe!**

## Questões:

**1. A preparação de quem deseja ensinar envolve conhecimentos teóricos, não apenas de Física ou Matemática, por exemplo, mas também de teorias de aprendizagem, epistemologia, história e filosofia da ciência que contribuem claramente para desenvolver uma capacidade mais profunda e crítica. Comente e justifique esta afirmativa.**

**2. A formação de um educador não requer somente as aprendizagens cognitivas, sobre os diversos campos do conhecimento, que sem dúvida é importante (porque deve-se saber para ensinar), mas também deve haver uma preparação filosófica, científica, técnica e até afetiva para o ofício de ensinar. Os conhecimentos epistemológicos são necessários ao professor de modo a detectar dificuldades e obstáculos que estejam impedindo a aprendizagem do aluno? Comente e justifique esta afirmativa.**

**A partir das contribuições, também, elaborar uma síntese, para compor a Atividade.**

# Conectivismo: uma teoria de aprendizagem para a idade digital

Na última década muito tem se falado sobre **a fluidez do conhecimento e conhecimento distribuído.**

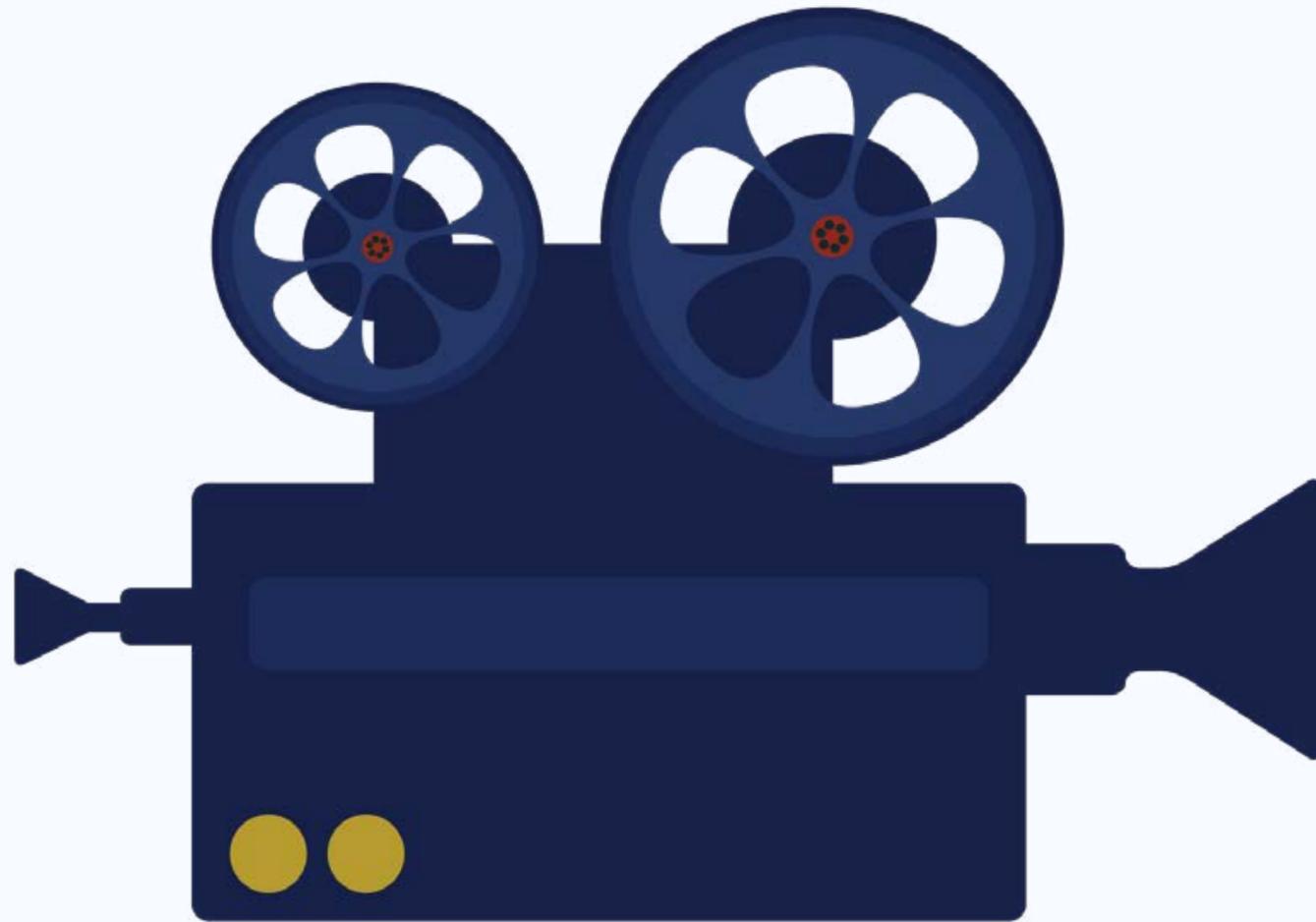


## **Conectivismo: Uma teoria de aprendizagem para a idade digital de 2004.**

**“as teorias de aprendizagem existentes são insuficientes para compreender as características do indivíduo aprendiz do século XXI”**

**“O conhecimento é um sistema de formação de conexões.**

**George Siemens**



4:22

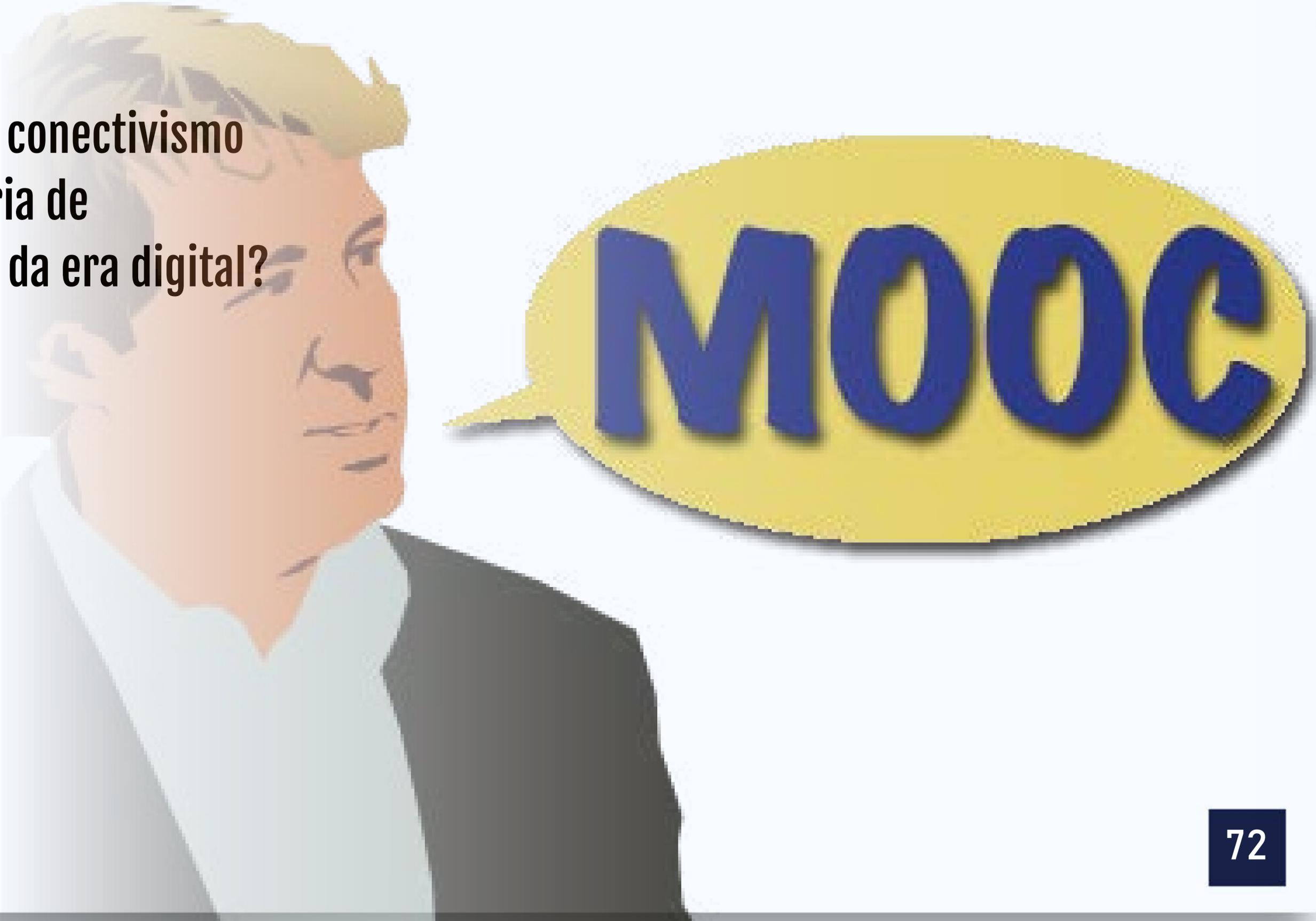


## George Siemens

# Mas afinal o que é conectivismo?



**Será mesmo o conectivismo  
uma nova teoria de  
aprendizagem da era digital?**

A stylized illustration of a man with short, light-colored hair, wearing a light blue shirt and a dark jacket. He is shown in profile, looking towards the right. A large, yellow, speech-bubble-shaped graphic is positioned to his right, containing the word "MOOC" in bold, blue, capital letters. The background is white with a subtle grey gradient on the left side.

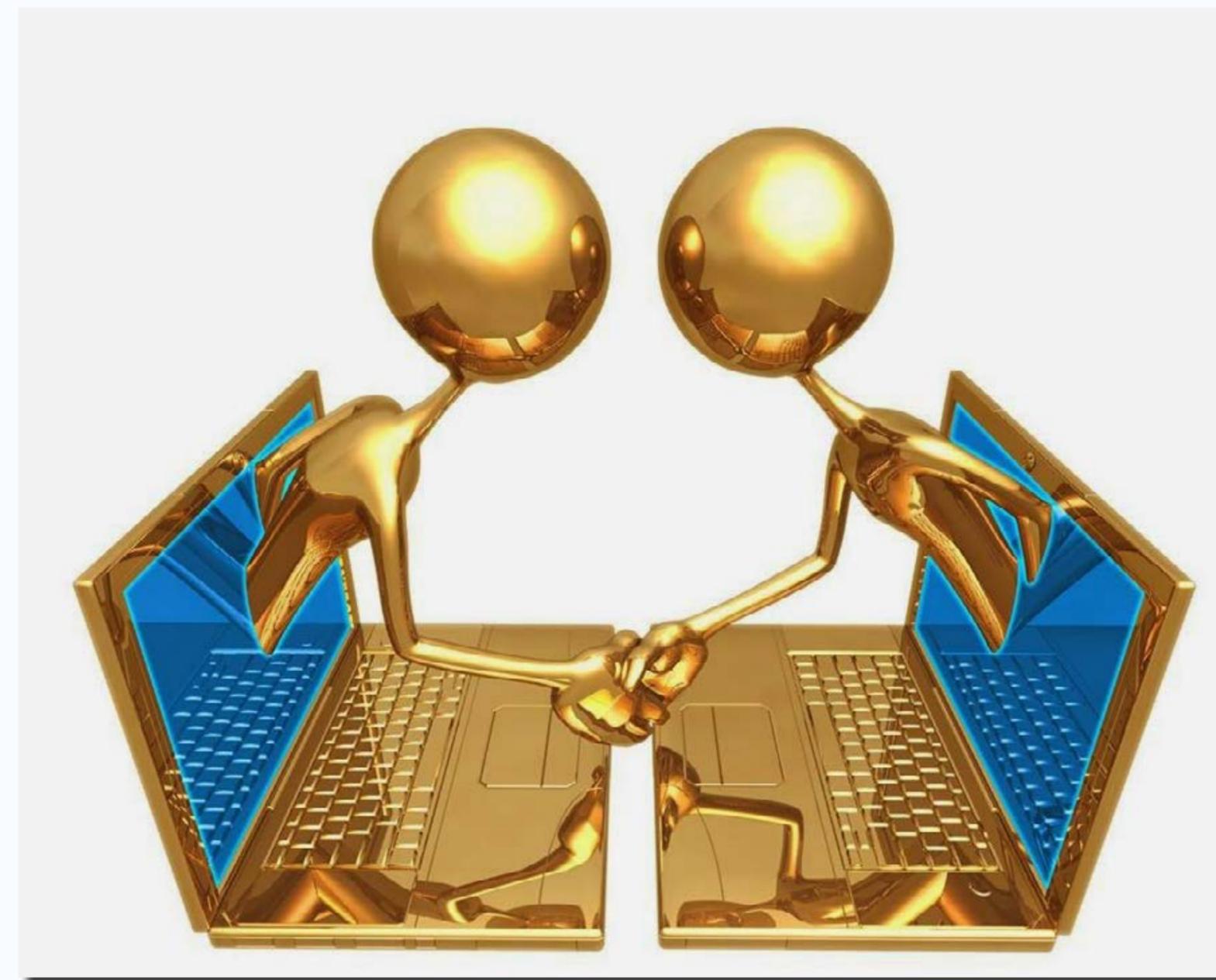
**MOOC**



## Conectivismo

Uma nova visão do conhecimento e da aprendizagem

Cada vez, mais fica evidente que a aquisição do conhecimento não ocorre exclusivamente por vias institucionais, conforme a perspectiva tradicional de ensino.



Há uma manifesta valorização do processo de integração do **modelo formal, informal e não formal**

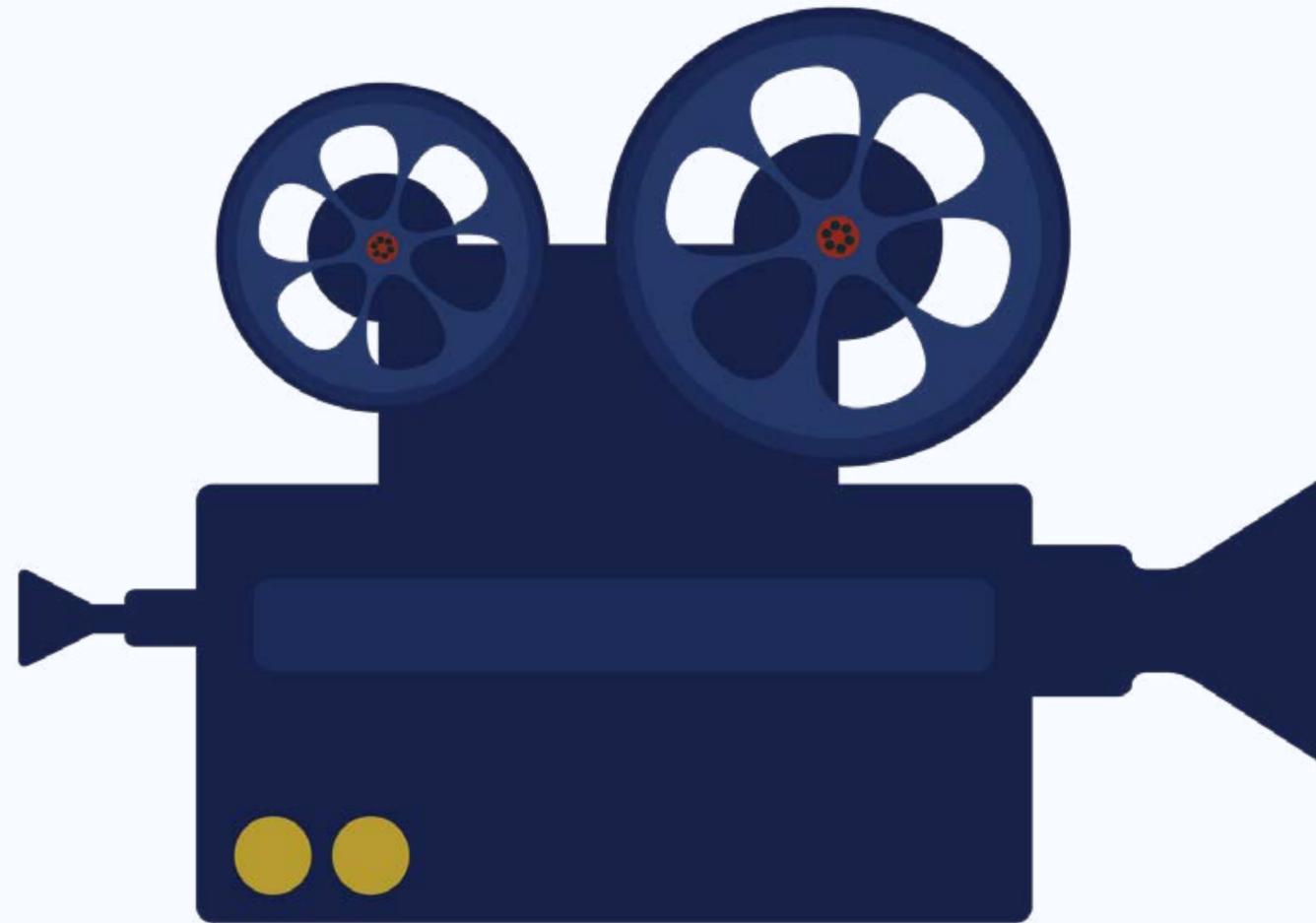
– Pressupõe que a aprendizagem ocorre de maneira contínua e é inerente a nossa vida cotidiana



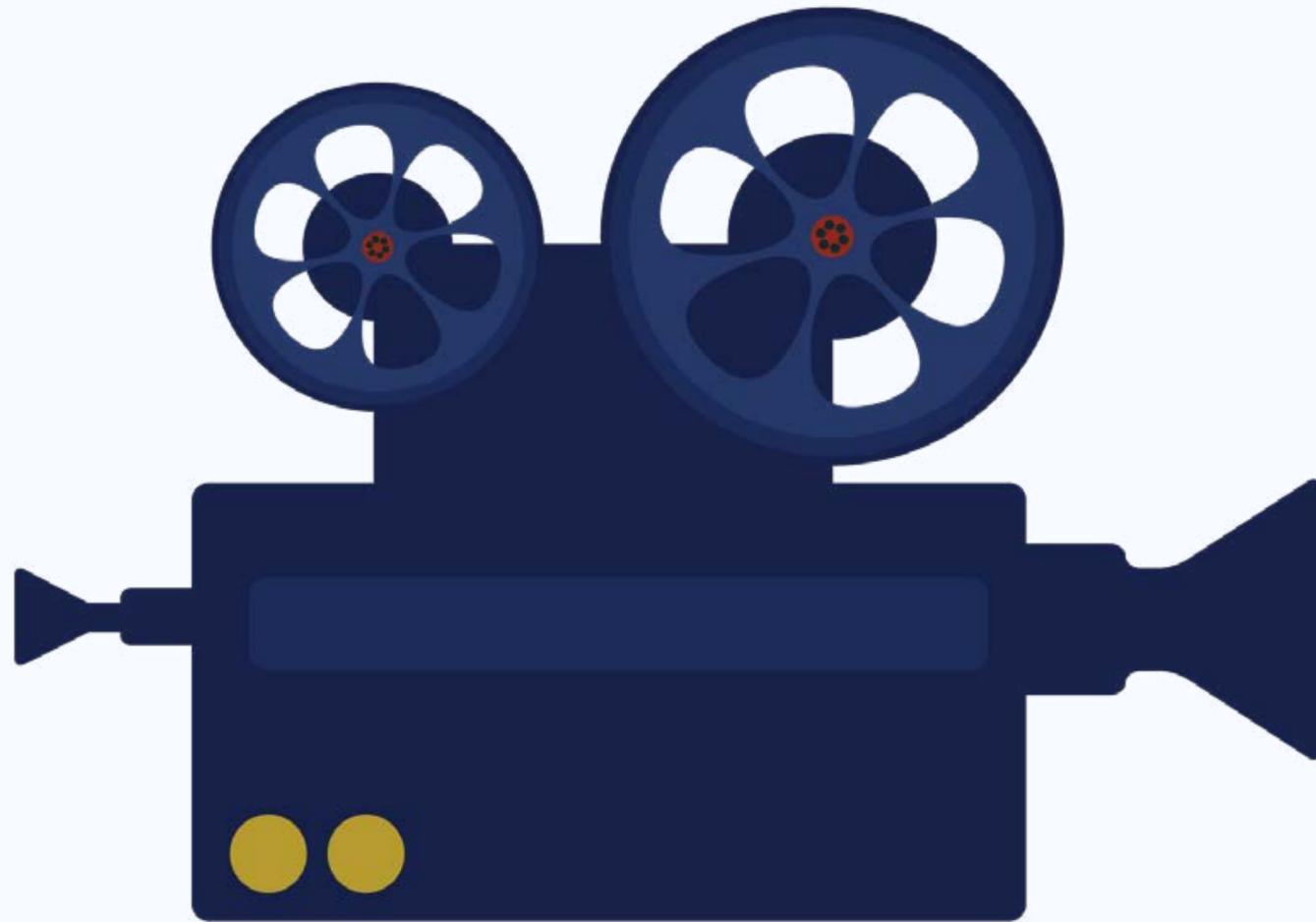
Blackboard

## **Aprendizagem formal:**

**Ocorre de forma planejada, geralmente por uma instituição educacional ou órgão governamental, este tipo de aprendizagem ocorre através de uma matriz curricular e possui certificação, e geralmente é utilizado ambientes de aprendizagem em seus projetos como Blackboard Learning ou Moodle.**



## Blackboard

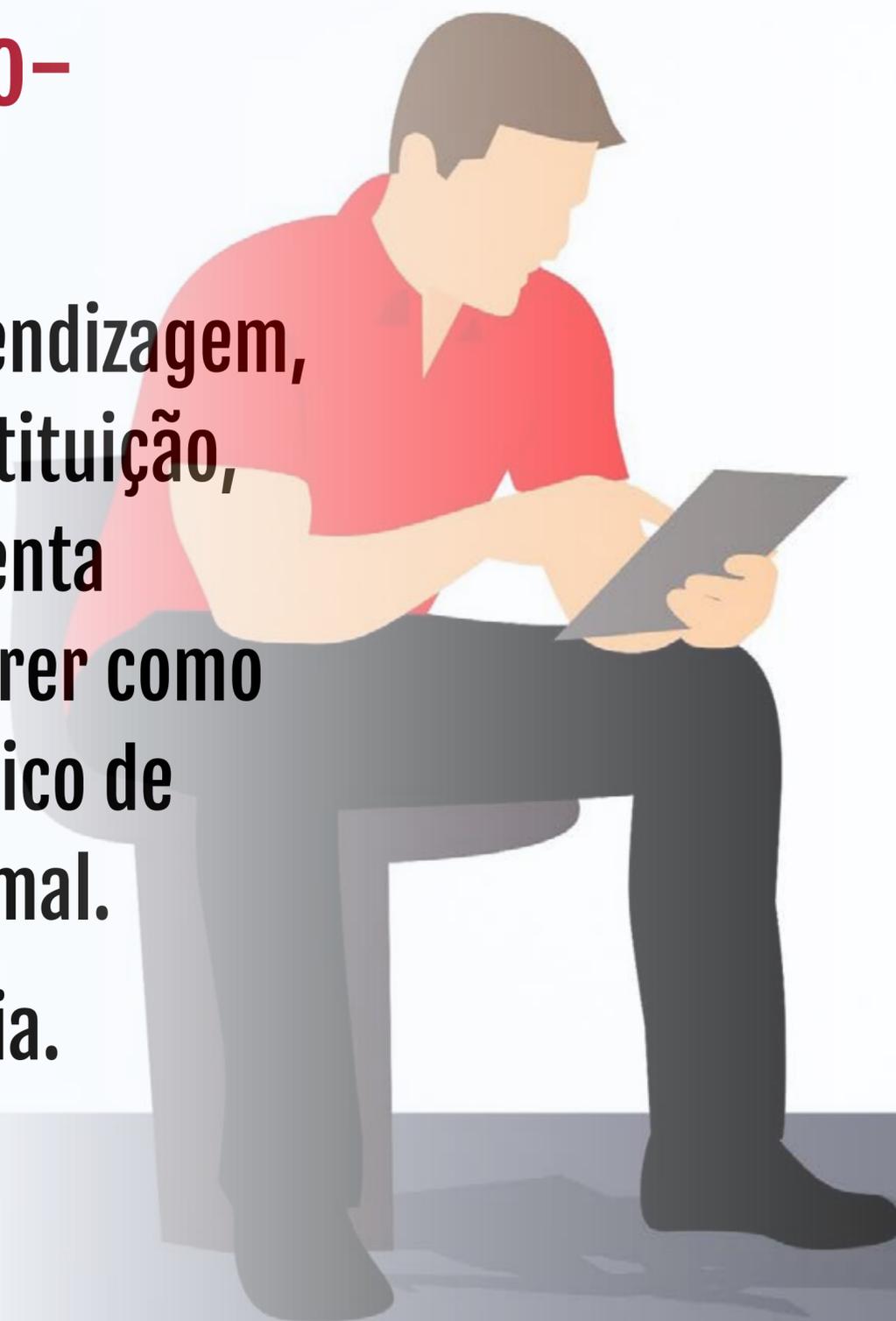


**Moodle**

## Aprendizagem Não-formal

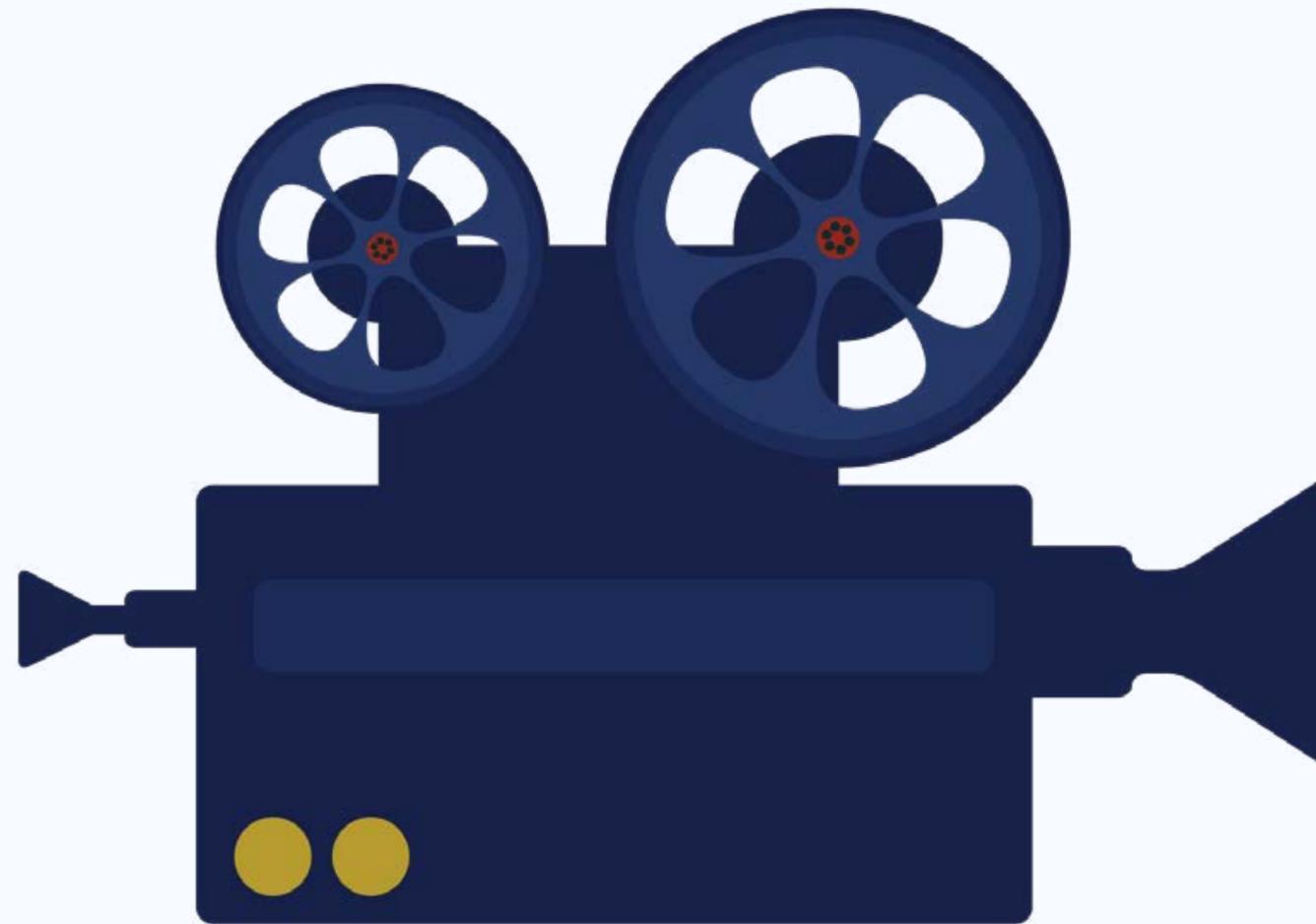
Ela está atrelada á aprendizagem, e até mesmo a uma instituição, porém, esta não apresenta certificação, pode ocorrer como um complemento didático de uma aprendizagem formal.

Mediados por tecnologia.



## Aprendizagem informal

Este tipo não é planejado pela instituição, em alguns casos nem mesmo pelo próprio professor, este tipo de interação educacional ocorre através de redes de conexões entre alunos que se relacionam com intuito de trocar suas informações de sua vida acadêmica ou do curso, neste tipo de aprendizagem normalmente é utilizado redes sociais mais populares de fácil acesso como Youtube ou watzapp



**Whatsapp é usado para ensinar português**

## Aprendizagem informal

**Este tipo não é planejado pela instituição, em alguns casos nem mesmo pelo próprio professor, este tipo de interação educacional ocorre através de redes de conexões entre alunos que se relacionam com intuito de trocar suas informações de sua vida acadêmica ou do curso, neste tipo de aprendizagem normalmente é utilizado redes sociais mais populares de fácil acesso como Youtube ou watzapp**

- O papel do Youtube como plataforma educacional e as novas gerações de alunos

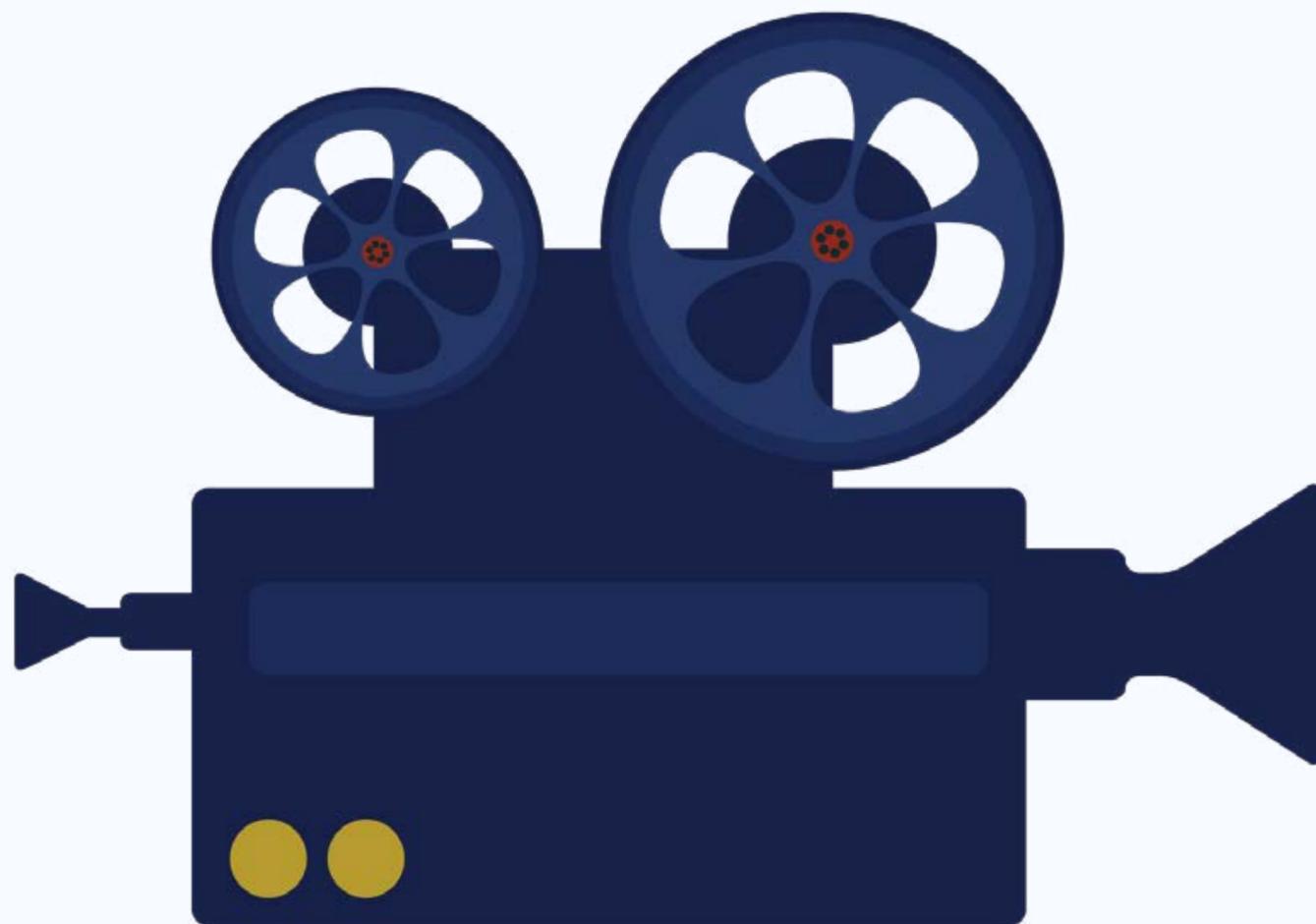
## Nas palavras de Siemens (2004)

“a tecnologia reorganizou o modo como vivemos, como nos comunicamos e como aprendemos”

a aprendizagem ocorre de várias maneiras, com destaque para a **aprendizagem informal** por meio de comunidades de prática, redes pessoais e também atividades relacionadas ao trabalho.



O conhecimento, nesta perspectiva, é um processo **complexo, dinâmico e contínuo** que envolve uma série de etapas preparatórias e o desenvolvimento de meta-competências, como por exemplo, a exploração de formas de aquisição da informação e a capacidade de se avaliar o valor de se aprender algo.



Vídeo

## Fluxo de informações em constante movimento.

Diferentemente das principais teorias de aprendizado Behaviorismo, Cognitvismo e Construtivismo,

para os conectivistas

a aprendizagem pode residir fora do indivíduo de modo que,



**Em outras palavras, a ação pode ocorrer a partir da obtenção de informação externa ao conhecimento primário do indivíduo, resultado das conexões estabelecidas nas redes que fazem parte (Siemens, 2010).**

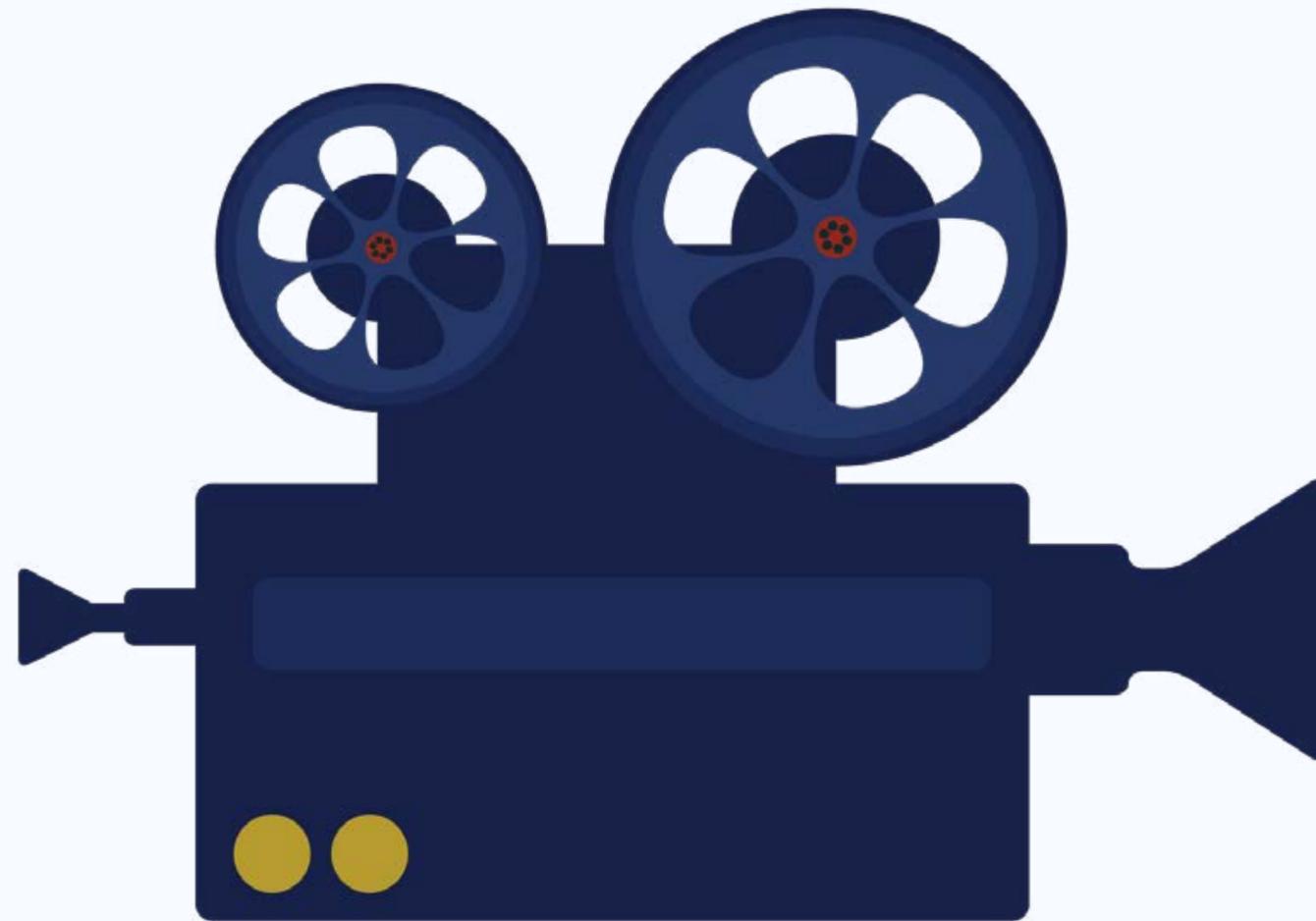
A popularização do software social elevou a importância das redes e as transformaram em um agente cognitivo.



**O conceito de redes como entendemos hoje é decorrência de fases anteriores, que perpassam pelo desenvolvimento:**

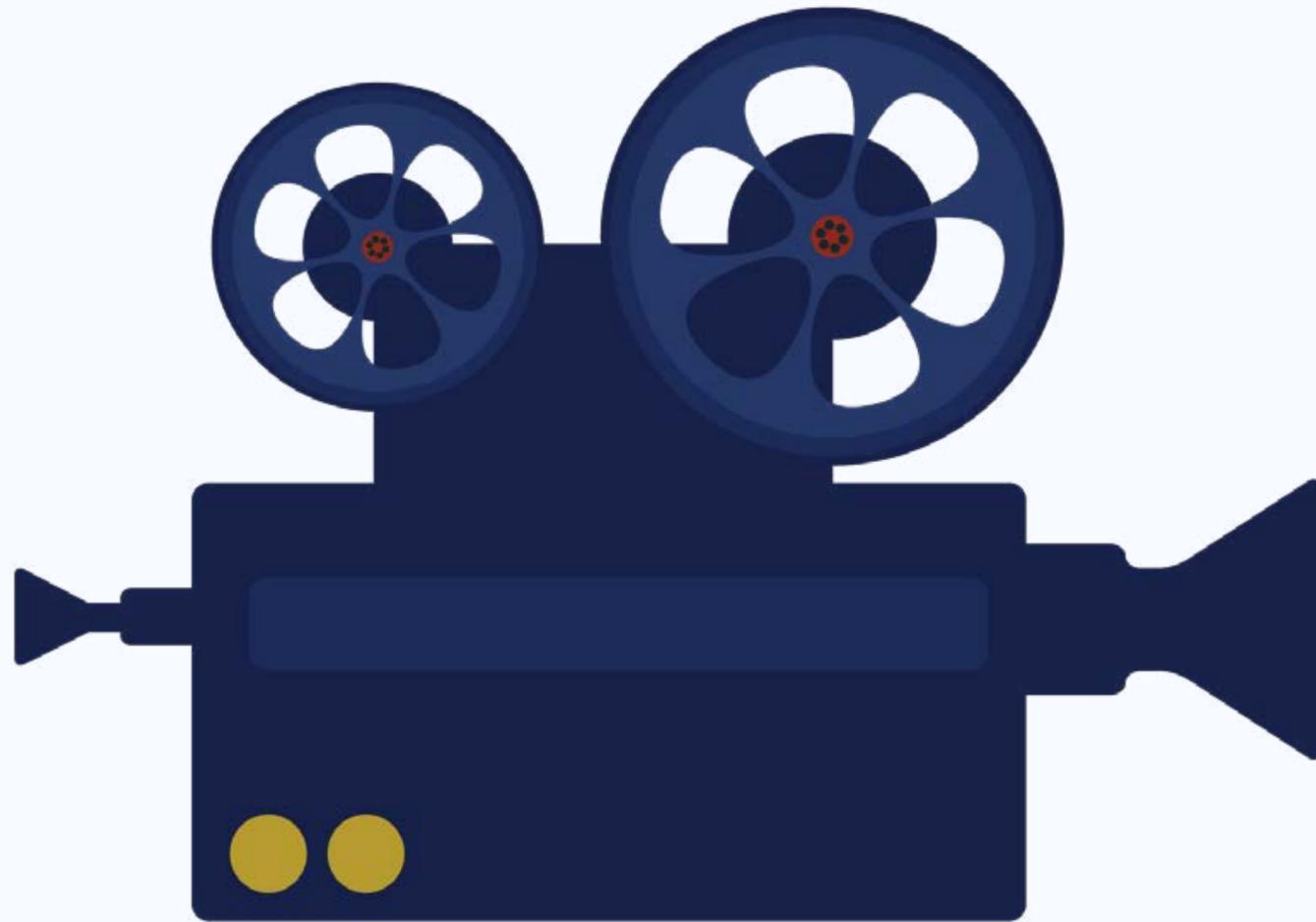
- dos aspectos físicos e de infra-estrutura; desenvolvimento de visões teóricas e**
- transformadoras sobre aprendizagem,**
- conhecimento e cognição;**

**popularização dos serviços de rede social assistidos pela tecnologia e por último a fase em que as redes são consideradas o próprio meio pelo qual o conhecimento é distribuído para atender a situações complexas**



**Música:**  
**Pela internet (Gilberto Gil)**

**Stephen Downes outro importante teórico do conectivismo, postula que a**  
**“aprendizagem ocorre em comunidades e que a prática da aprendizagem é a**  
**própria participação na comunidade” (Downes apud Mota, 2009).**



## Conectivismo

**No conectivismo, a idéia de que o conhecimento está distribuído por uma rede de conexões, e a aprendizagem consiste na capacidade de circular por essas redes.**

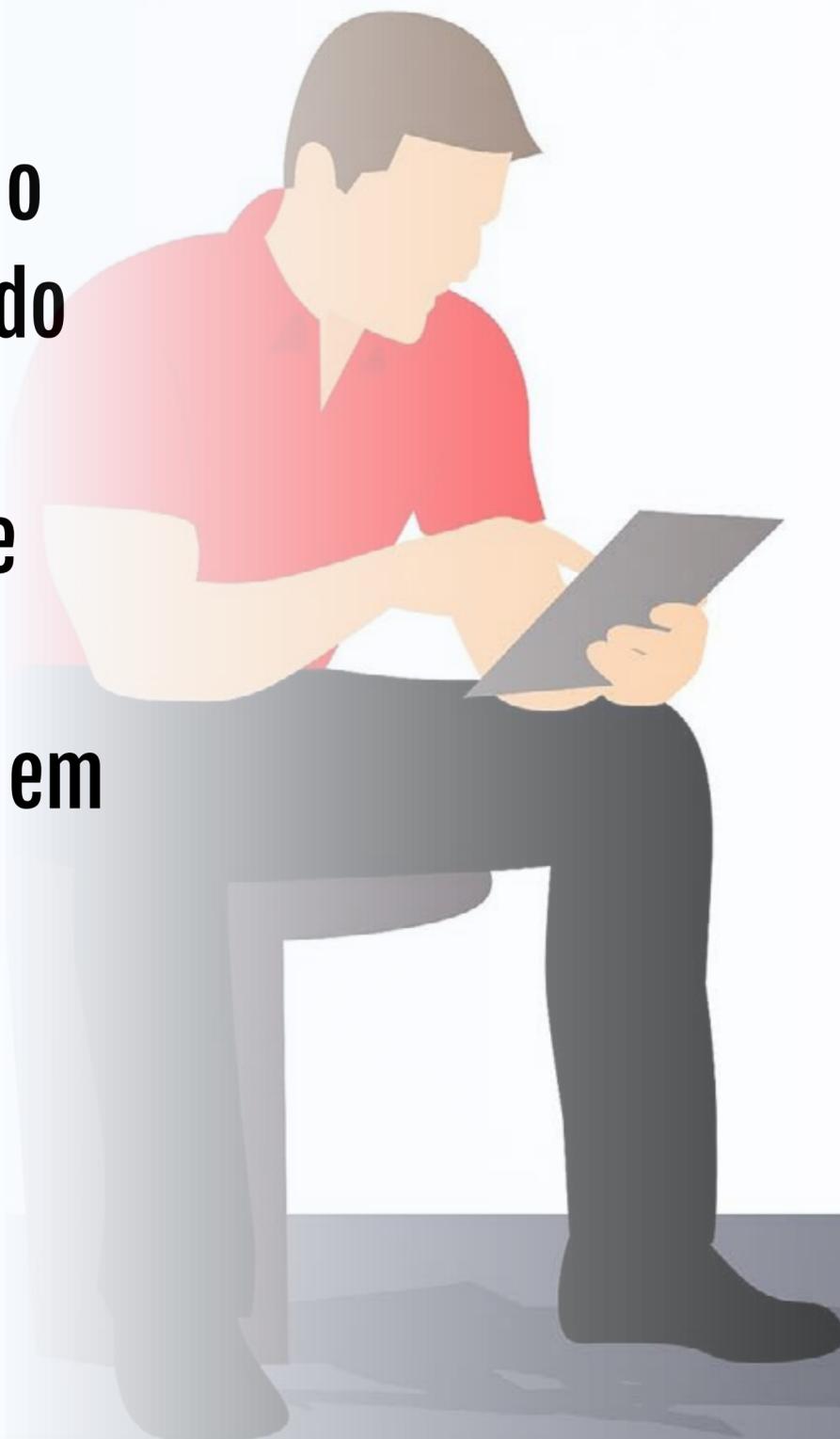
**se colocar enquanto uma teoria de aprendizagem que está harmonia a nova realidade tecnológica e à sociedade em rede.**



**O conectivismo, ainda que não seja consensualmente aceito enquanto teoria de aprendizagem, apresenta um conjunto de princípios e postulados que, em muito, tem contribuído na aplicação e compreensão das tendências em curso, sobretudo no campo da aprendizagem.**



**Em paralelo a outras teorias de aprendizado emergentes o conectivismo está empenhado em fornecer um modelo teórico original e condizente as características atuais da sociedade digital conectada em rede.**



**É fato que as redes de aprendizagem, sites de relacionamento e conectividade são fenômenos recentes por meio dos quais o conhecimento e informações são distribuídos a qualquer tempo e espaço.**



As redes se tornaram um agente cognitivo que “dão conta” da abundância e velocidade com a qual a informação tem sido proferida e ultrapassam as limitações do indivíduo.





## O aprendente do século XXI

- Desenvolve novas competências que extrapolam a aquisição pessoal do conhecimento em função de uma cultura de colaboração e conexão.

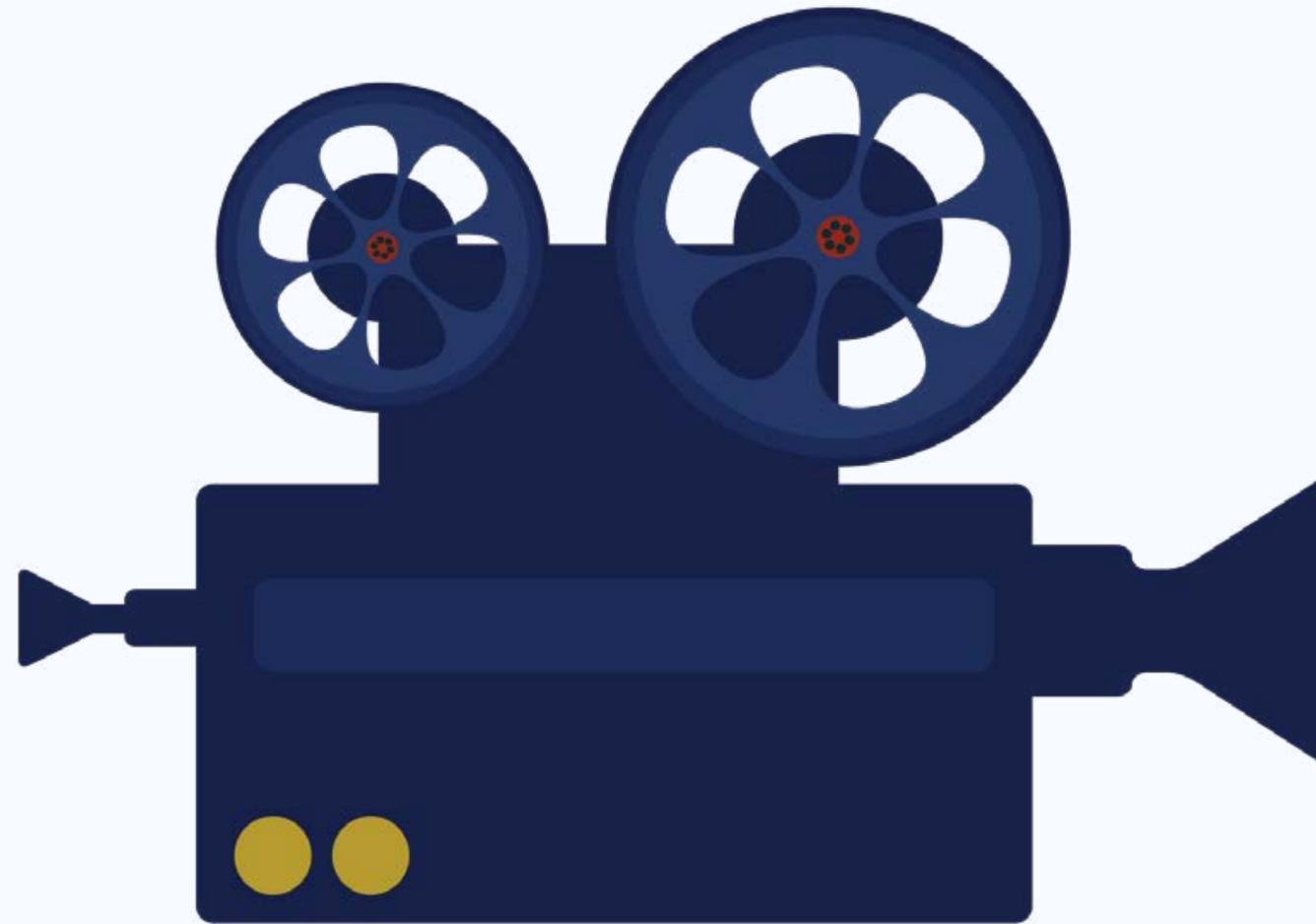




**E para finalizar, temos que, para além das conclusões a cerca do conectivismo se constituir ou não enquanto uma teoria de aprendizagem é válido sobretudo...**



a discussão que tem fomentado juntamente a outros teóricos e profissionais da área a respeito da necessidade de modelos e práticas pedagógicas consonantes a **tão recente era digital.**



**Era digital**

## **O paradigma pedagógico da informática educativa**

**(Educação, paradigmas e tendências: por uma prática educativa alicerçada na reflexão)**

- **Tendências e paradigmas**
- **Sob o ponto de vista da pedagogia**

**Em um mundo onde se tem acesso a tantas e variadas informações e onde é possível até mesmo conhecer aspectos de outras culturas, manter contato facilmente com elas e assim ser influenciado, recebesse também inúmeras informações sobre processos educativos.**

**Há, diariamente, possibilidades infindas de se conhecer estudos, propostas, práticas e projetos educativos oriundos das mais diversas culturas.**



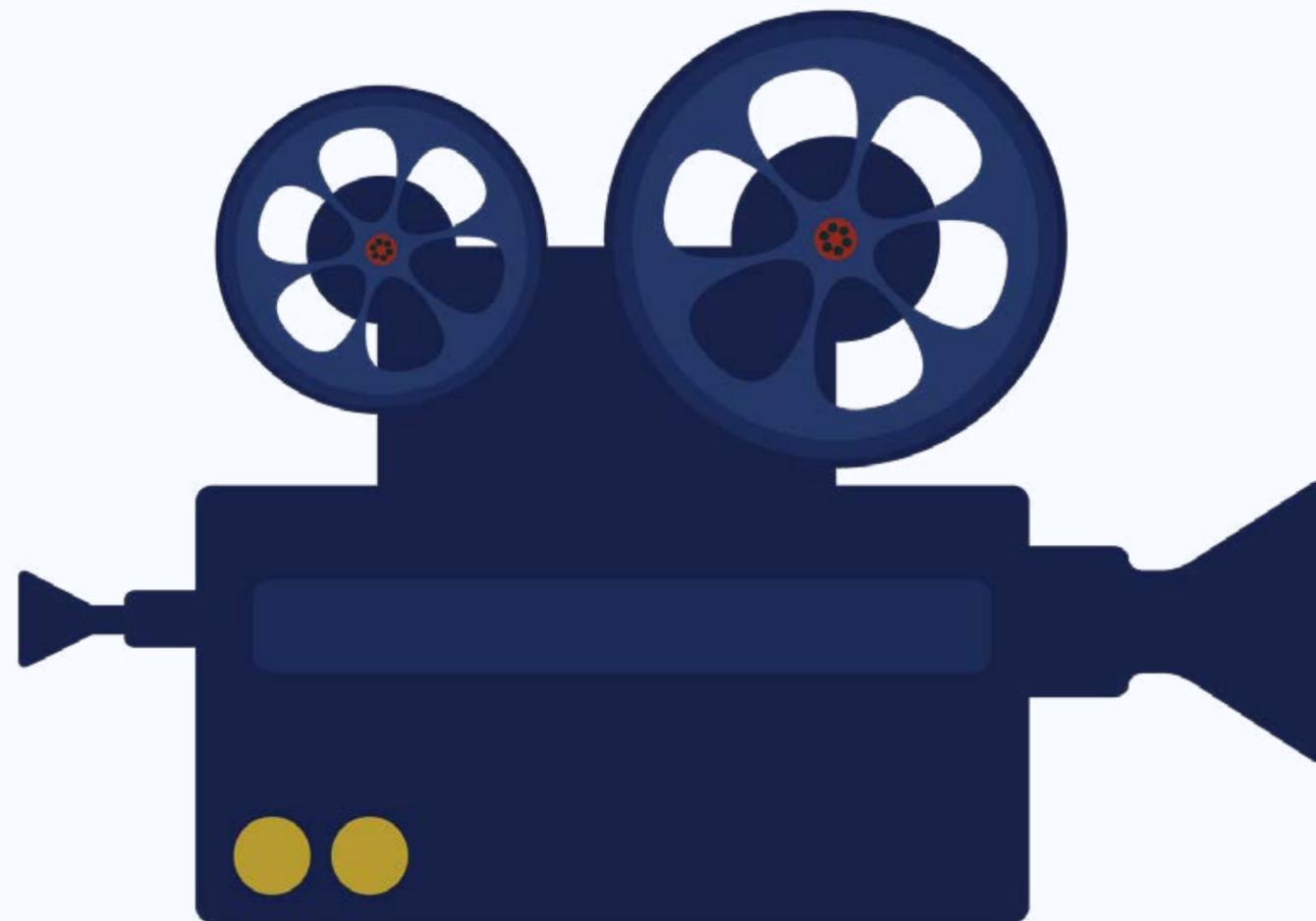
MC: Poderosos altavoces que llegan a todos los rincones del mundo

Esta facilidade de acesso às outras culturas e às outras práticas educativas impõe responsabilidades:

- Como selecionar o que é produtivo e possível de ser estudado na realidade imediata, em acordo com os pressupostos orientadores das práticas educativas no cotidiano?



- **Que critérios precisam orientar a seleção e quais referências os sustentam?**



**PROFESSORA APRENDE A DAR AULA  
NAS QUEBRADAS**

Partindo-se do pressuposto que toda a ação educativa implica necessariamente uma intencionalidade, *porque é uma ação política,* é preciso ter o entendimento destas racionalidades para, a partir daí, movimentar-se.



Importante destacar que este processo só acontece no coletivo referenda-se e consubstancia-se no grupo de professores, momento e espaço propício para a **necessária reflexão** e para a distinção entre as diferentes possibilidades orientadoras do fazer educativo.



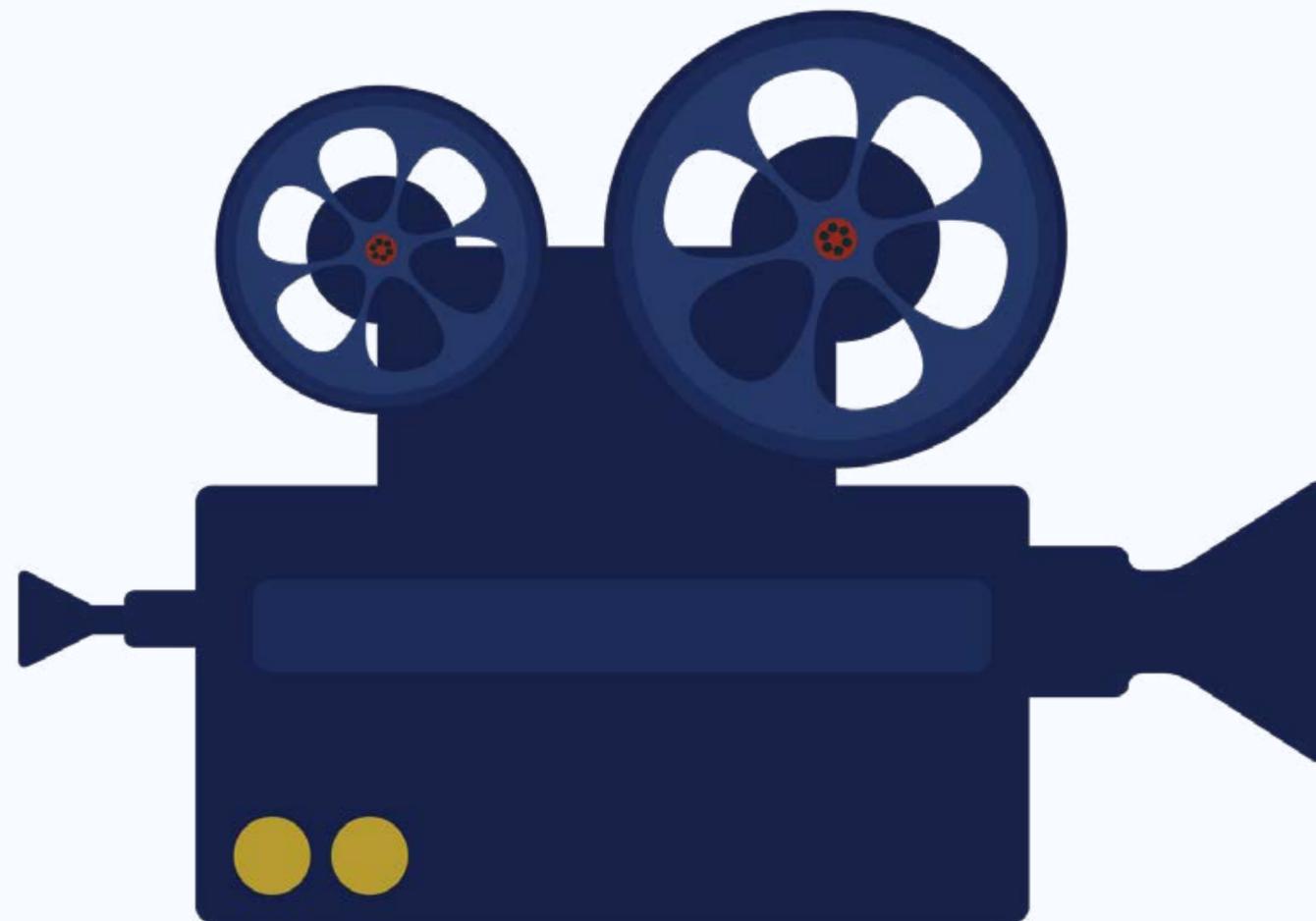
## **A história da educação**

**-rica em possibilidades teóricas e em relato de práticas educativas múltiplas**

**-sabe-se que as práticas hoje são a síntese de muitas outras práticas dialeticamente constituídas,**



**Original é a re-leitura feita desta história e a forma como se pode adequá-la a nossa realidade compondo, então, uma prática da comunidade escolar.**



Porque estudar História da  
Educação? Demerval Saviani

## Tendência é

toda e qualquer orientação de cunho filosófico e pedagógico que determina padrões e ações educativas, ainda que esteja desprovida de uma reflexão e de uma intencionalidade mais concreta.

O Processo educativo está condicionado pelas relações sociais, assimilação de conhecimento e experiências acumuladas.

Prática educativa

Direção de sentido para a formação humana

Teoria e prática do processo educativo é feita pela Pedagogia

Que tipo de pessoa desejo formar?  
Que tipo de sociedade se busca

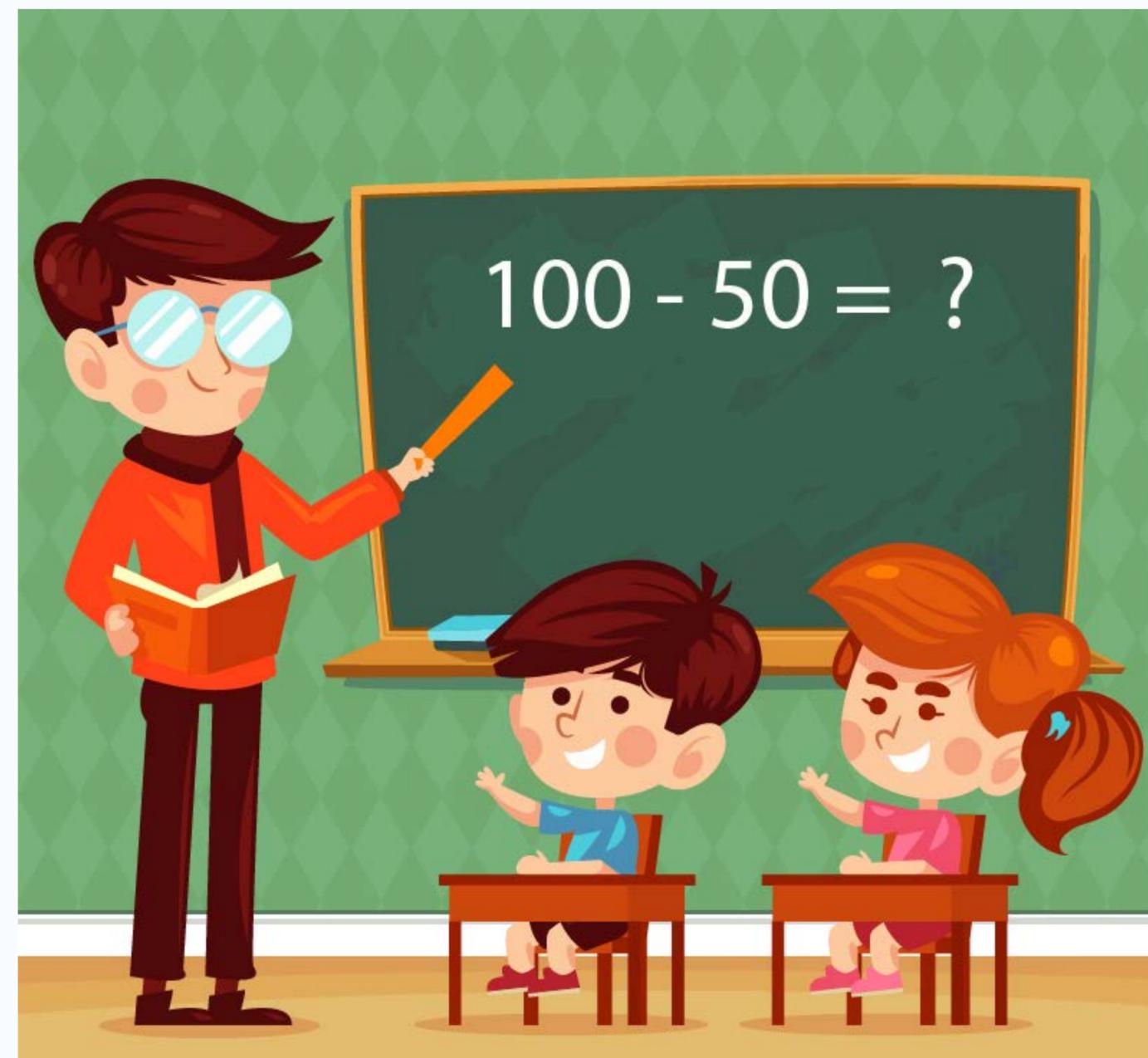
**Uma tendência pedagógica é,**  
**uma inclinação por pensamentos e comportamentos pedagógicos lidos na história da educação ou mesmo em outras práticas pedagógicas atuais.**



Muitas vezes, em uma escola, em uma comunidade, percebem-se práticas educativas cuja orientação embora existente não é fruto de uma reflexão mais apurada, condensada.

Assim, vão-se reproduzindo e tornam-se explicações do processo educativo, enraizando-se na dinâmica escolar.

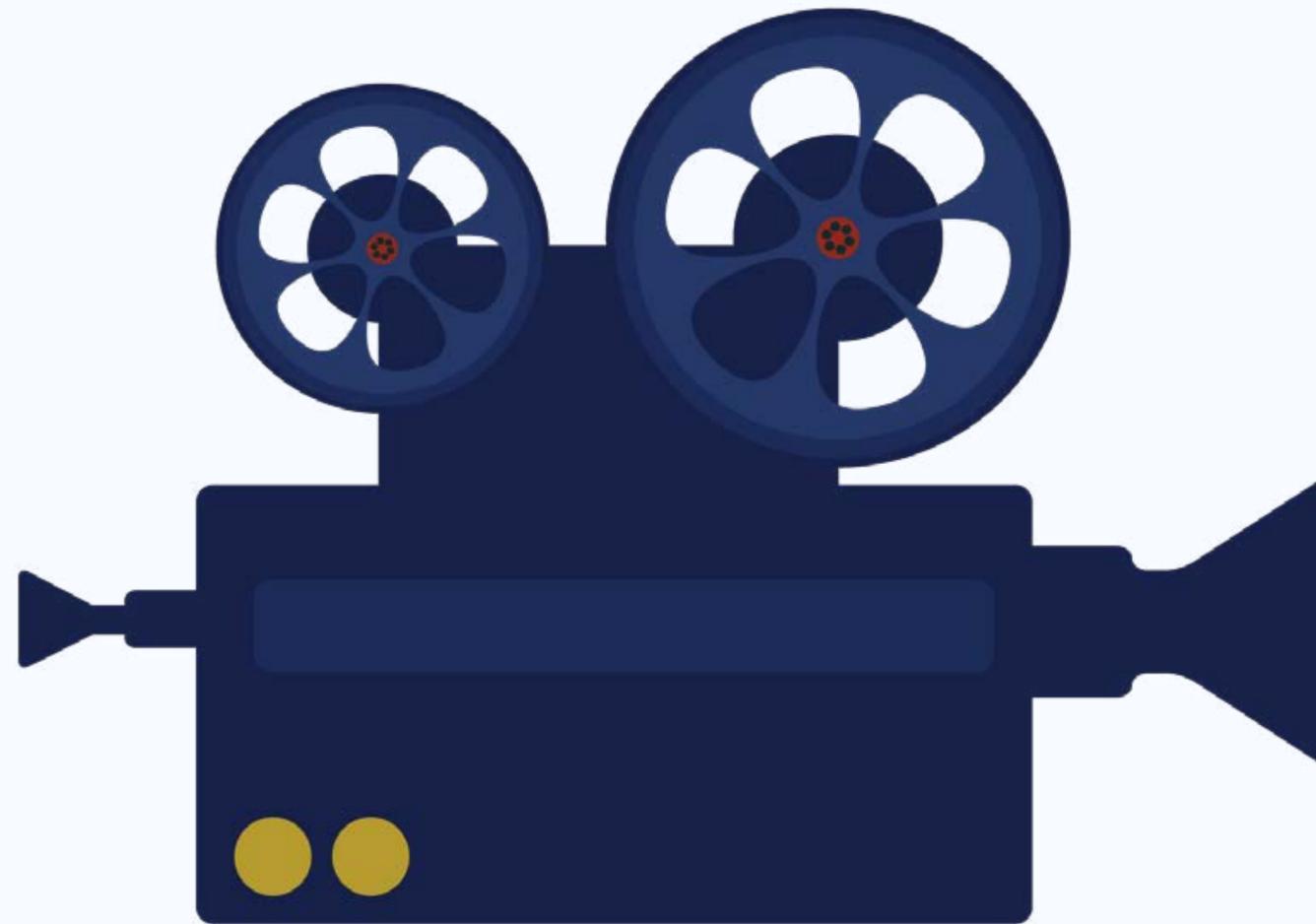
Por seu caráter provisório, já que demandam uma maior reflexão, estas orientações são consideradas tendências.



## Os paradigmas

enquanto orientadores de práticas educativas, apresentam-se mais definidos, porque se apresentam como ideias e pressuposições muito bem delineadas, estudadas e teorizadas.

Constituem-se não só da forma de conceber a educação, mas da forma de agir educacionalmente.



## Tecnologia e Metodologia na educação

**Os paradigmas básicos do saber, que se sucederam interpenetrados e que continuam em nossa cultura e em nossas cabeças, necessitam recompor-se em um quadro teórico mais vasto e coerente. Sem percebê-los dialeticamente atuantes, não poderemos reconstruir a educação de nossa responsabilidade solidária. (Marques, 1993, p. 104)**



**Os paradigmas são um conjunto de concepções presentes em uma determinada época, configurando o modo de pensar dos seres humanos e a forma como estes conhecem o mundo, em permanente construção histórica.**

**Paradigmas são, portanto, um conjunto de conceitos interrelacionados de tal forma a ponto de proporcionar referenciais que permitam observar, compreender determinado problema em suas características básicas:**

**o quê, como, o que se pretende observar e orientar possíveis soluções.**



**Ao educador cabe fazer distinção entre paradigmas para que se perceba as alternâncias no pensamento educacional ao longo da história e, da mesma forma, se perceba quais ideias são relevantes, quais são desconsideradas e em que época o são e por quê.**



Pensar....

## **SOB O PONTO DE VISTA DA PEDAGOGIA**

**Em todo o lugar onde houver convivência, interação entre sujeitos está sendo produzido saberes.**



**A Pedagogia é uma forma de compreender a educação para além das paredes do prédio escolar.**

**O aprender é um processo que acontece sob a forma de relações em espaços diferentes, nos quais o sujeito estabelece conexões entre sua subjetividade e o ambiente, produzindo, assim, saberes**



# Pedagogia

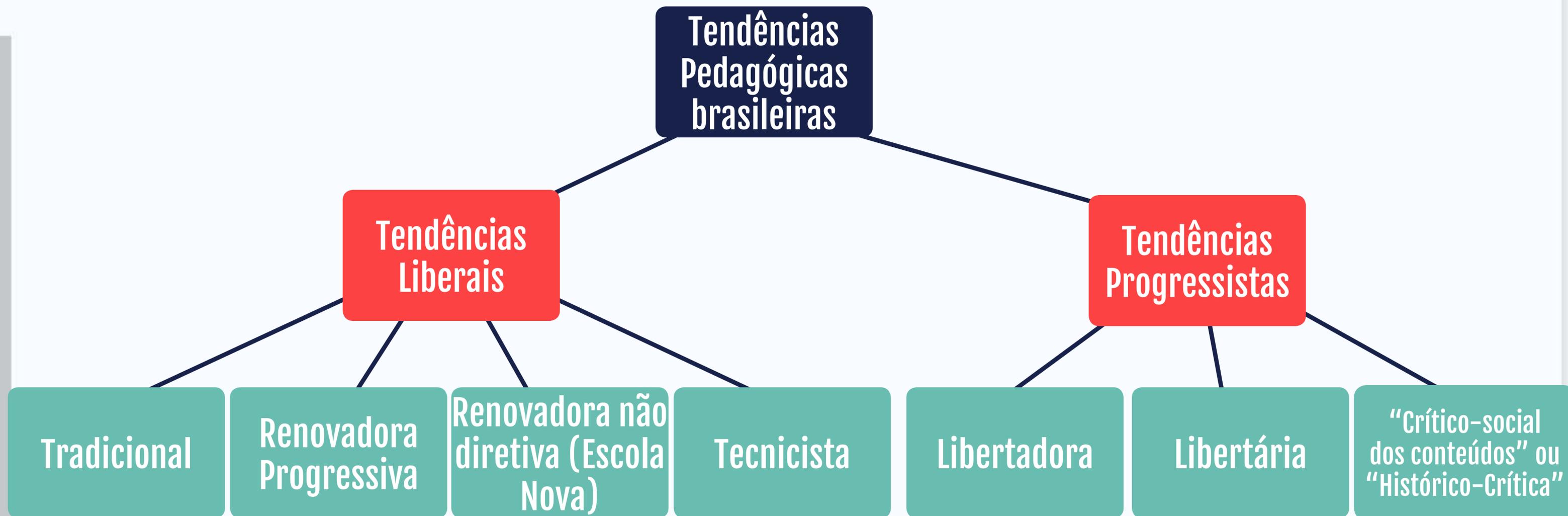
= possibilidade de reflexão acerca do processo educativo nas suas dimensões sociais, históricas, filosóficas e instrumentais



Observando a história da educação no Brasil surge a classificação das tendências pedagógicas proposta a seguir

## TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS PÓS LBD – 9394/96

A teoria de José Carlos Libâneo as classifica em dois grupos: “liberais” e “progressistas”.



**Pedagogia Tradicional:** esta forma pedagógica está enraizada na história da educação brasileira desde os jesuítas, cristalizando-se quando, no final do século XIX, chegam as ideias de Herbart. Sua essência diz respeito ao magistrocentrismo: o professor sabe e o aluno não sabe, mas com o auxílio, a orientação e os métodos propostos pelo professor pode vir a saber. Preocupa-se também com a moralização dos sujeitos.



**Pedagogia Nova:** as ideias da Escola Nova chegam ao Brasil na segunda metade do século XX, propondo uma pedagogia que se contrapõe diretamente à Pedagogia Tradicional, na medida em que centraliza toda prática pedagógica no aluno, respeitando-o como capacitado a aprender desde que aja, produza ações.



**Delimitam-se nesta perspectiva todas as pedagogias progressistas surgidas no século XX: a Pedagogia Libertária, a Pedagogia Libertadora e a Pedagogia Crítico-social dos conteúdos.**

## Pedagogias críticas:

fruto de muitos estudos e teses, constituem em estudos sobre o currículo enquanto recorte da sociedade levado para a escola.

Visam à proposta de uma escola que reflita sobre as composições societárias **visando à emancipação dos sujeitos** a partir de suas aprendizagens. Nesta corrente, filia-se a pedagogia histórico-crítica.



## Teoria pedagógica histórico-crítica

- criada por Saviani
- Saviani definiu como Pedagogia Histórico-Crítica uma teoria pedagógica, para ser histórico-crítica:
- precisa reconhecer que a **educação é determinada socialmente** mas também admitir que ela pode transformar as condições sociais.
- a escola é passível à mudanças;
- a partir da ação transformadora de todos



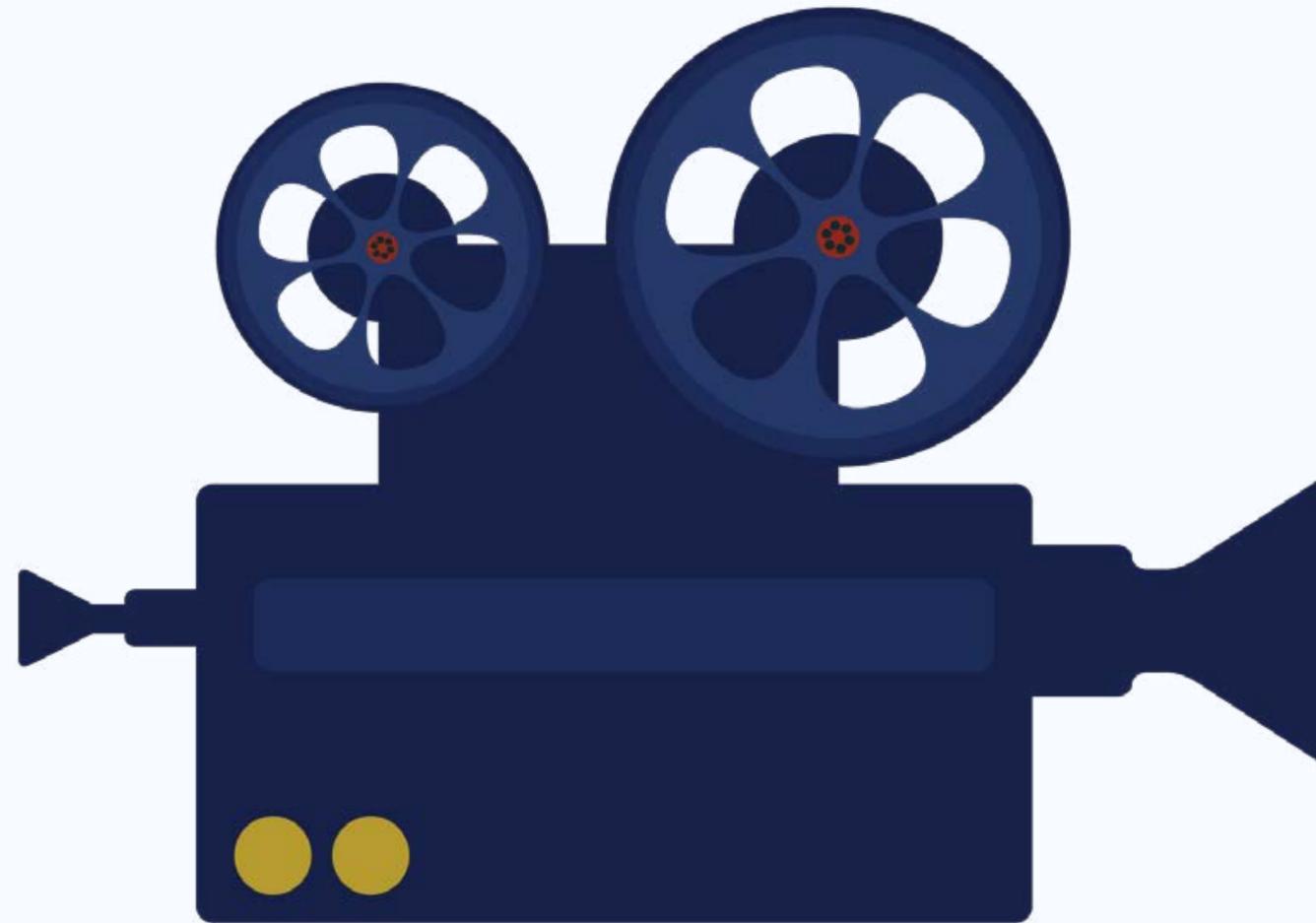
## Reflexão necessária a prática docente

Reconfigura o professor enquanto gestor de sua própria prática, tornando-o um agente histórico, intelectual e profissional.



**Refletindo sobre as orientações que determinam as práticas é possível propiciar ao professor a reconstituição de seu lugar: o lugar de educador que, ao promover educação também se educa.**

**Quem sabe assim chega-se àquele ideal de educação, a tanto tempo buscado: educar para a autonomia, para lidar com o conhecimento e para saber resolver problemas hoje e para saber resolvê-los amanhã.**



## Teorias Pedagógicas

## Segundo Gadotti,

**a escola tem um papel estratégico quando se pensa numa educação que visa a transformação, na medida em que pode ser o lugar onde a força emergentes da sociedade, muitas vezes chamadas de classes populares, podem elaborar a sua cultura e adquirir a conciliação necessária à sua organização (GADOTTI, 2004 p.24).**

## **Elaboração de um Texto com base nas questões e Debate**

- 1 – Qual a importância da fundamentação teórica para a efetivação das boas práticas educativas? Em qual teoria ou teorias você embasa o seu fazer pedagógico?**
- 2 – Quais tendências e teorias pedagógicas orientaram o ensino do nosso país até o presente momento?**
- 3 – As Diretrizes Curriculares para o Ensino Básico no Estado do Amazonas referenciam quais Teorias?**
- 4 – Qual teoria deu suporte para a construção do projeto político pedagógico de sua escola?**
- 5 – Considerações sobre a teoria histórico-crítica?**

**Com base nesses questionamentos, elabore um texto (20 linhas) e compartilhe junto aos demais colegas suas considerações.**

## Novos modos de aprender e ensinar

A tecnologia já alterou muito a forma como a gente faz muitas coisas na vida, Como a gente produz, como a gente consome, interage, até mesmo com a gente exerce nossa cidadania.





1

2

3

4

5

6

7

8

9

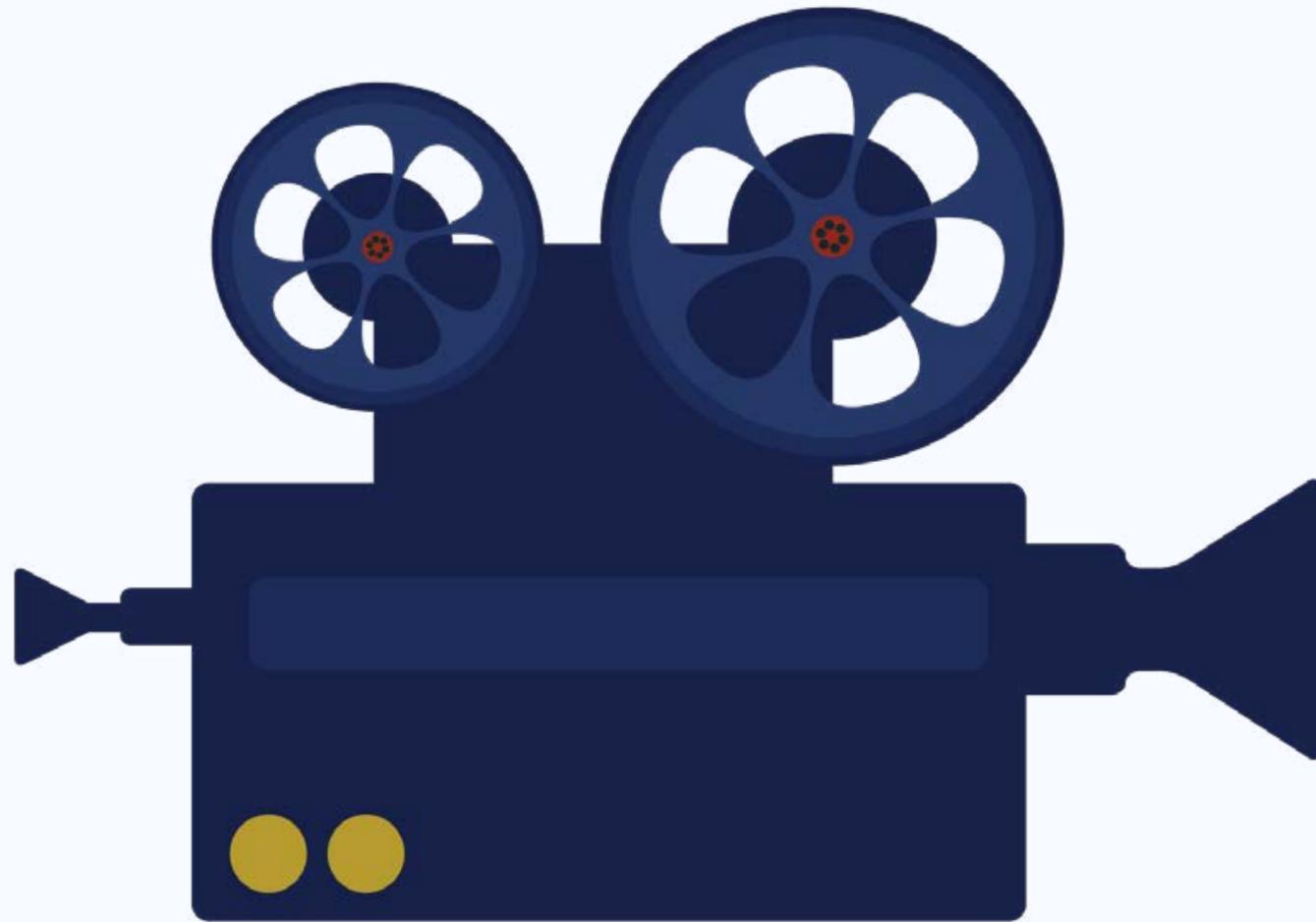
0

BRANCO

CORRIGE

CONFIRMA

**Agora é a vez da tecnologia muda a forma de como a gente aprende e ensina,  
Se antes a gente educava os alunos para usar a tecnologia, hoje a gente usa a  
tecnologia para educar os alunos.**

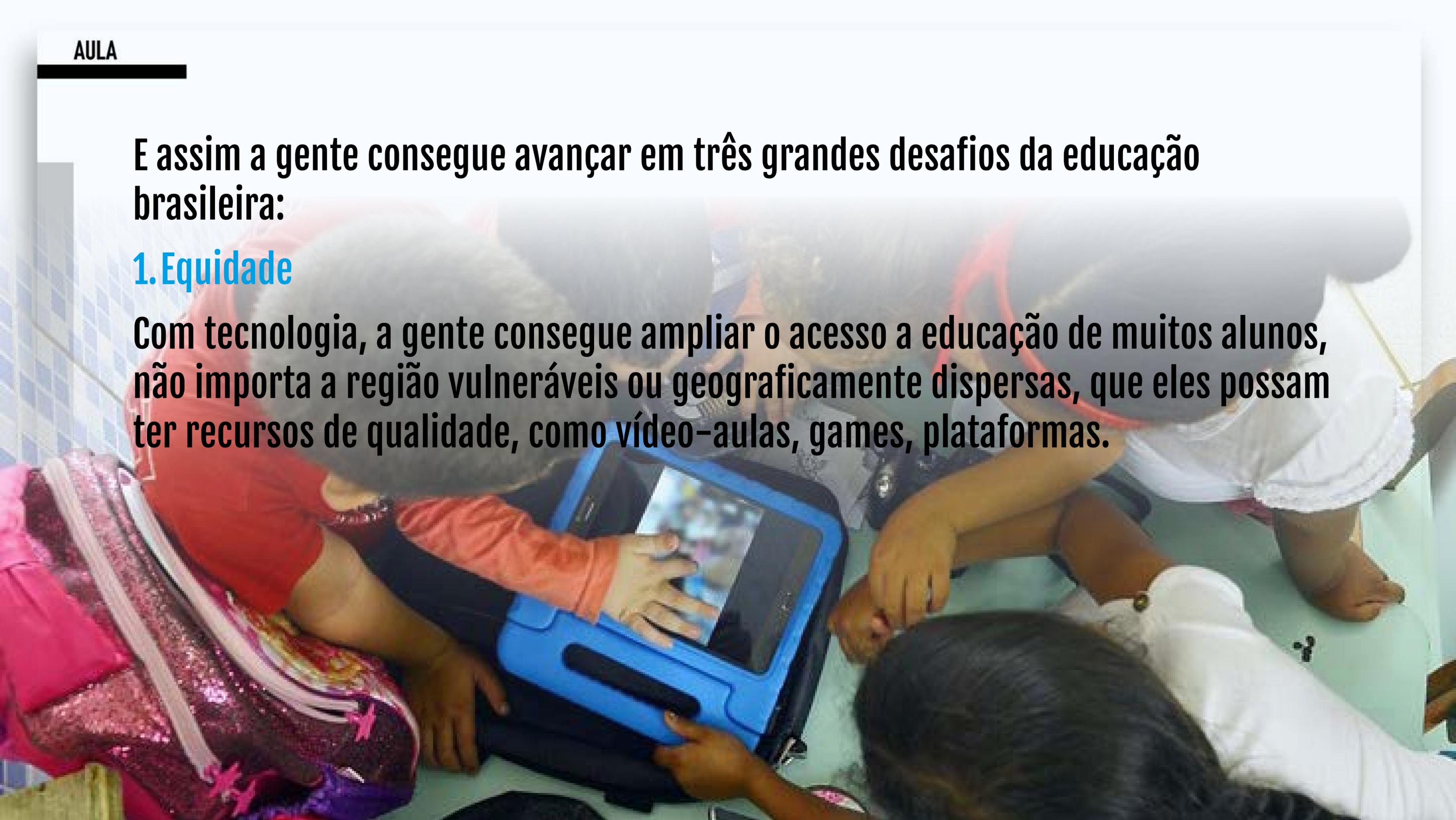


## Ensino Híbrido

**E assim a gente consegue avançar em três grandes desafios da educação brasileira:**

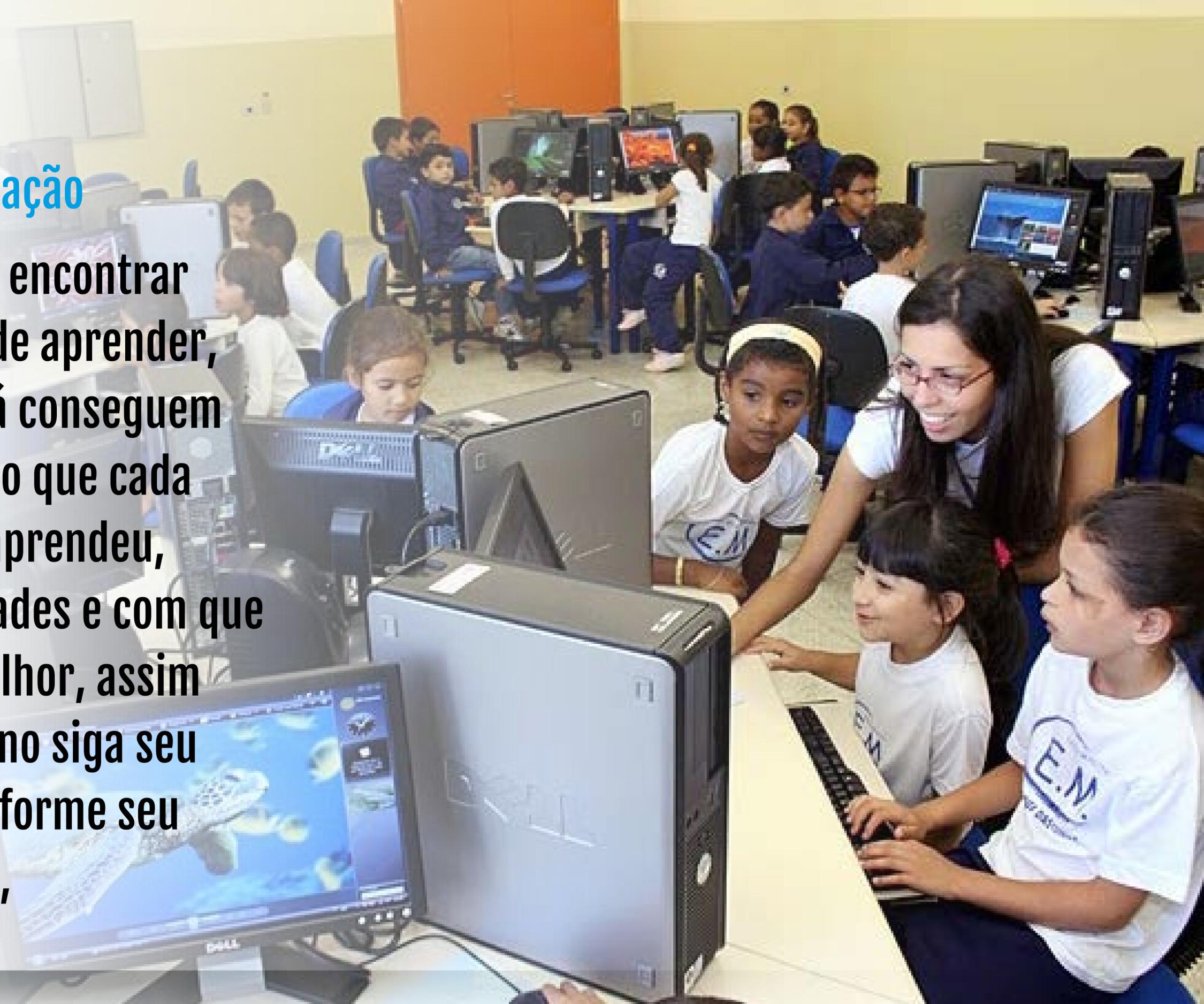
### **1. Equidade**

**Com tecnologia, a gente consegue ampliar o acesso a educação de muitos alunos, não importa a região vulneráveis ou geograficamente dispersas, que eles possam ter recursos de qualidade, como vídeo-aulas, games, plataformas.**



## 2. Personalizar a educação

**Ou seja, cada um possa encontrar a sua melhor maneira de aprender, algumas plataformas já conseguem avaliar em tempo real, o que cada aluno aprendeu e não aprendeu, quais as suas necessidades e com que recursos aprendem melhor, assim é possível que cada aluno siga seu ritmo e interesses, conforme seu perfil de aprendizagem,**



### 3. Qualidade

**Ao oferecer recursos digitais cada vez mais diversificados, interativos dinâmicos, que ajudem realmente**

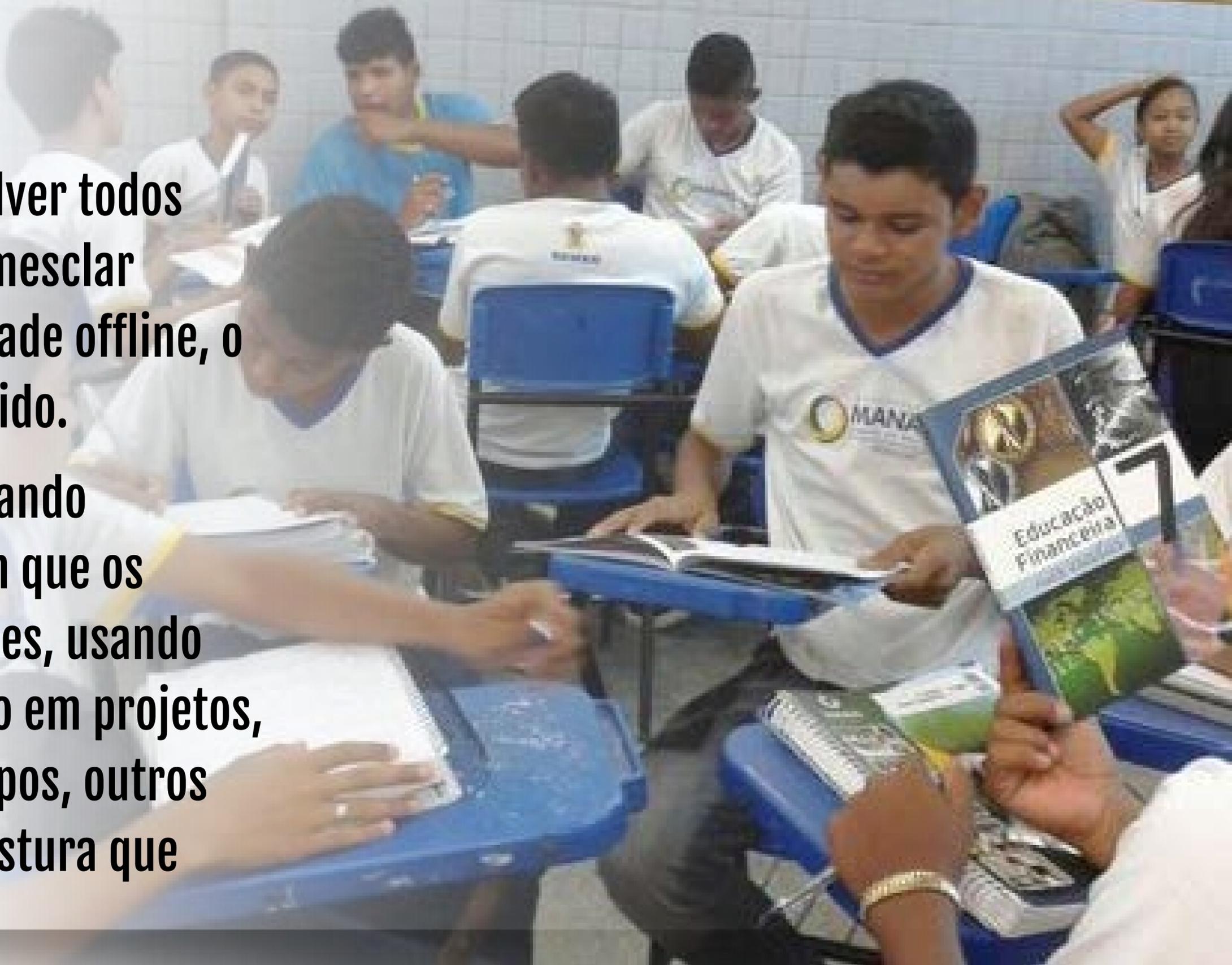
**Apoio ao professor a oportunidade de criar novas estratégias pedagógicas,**

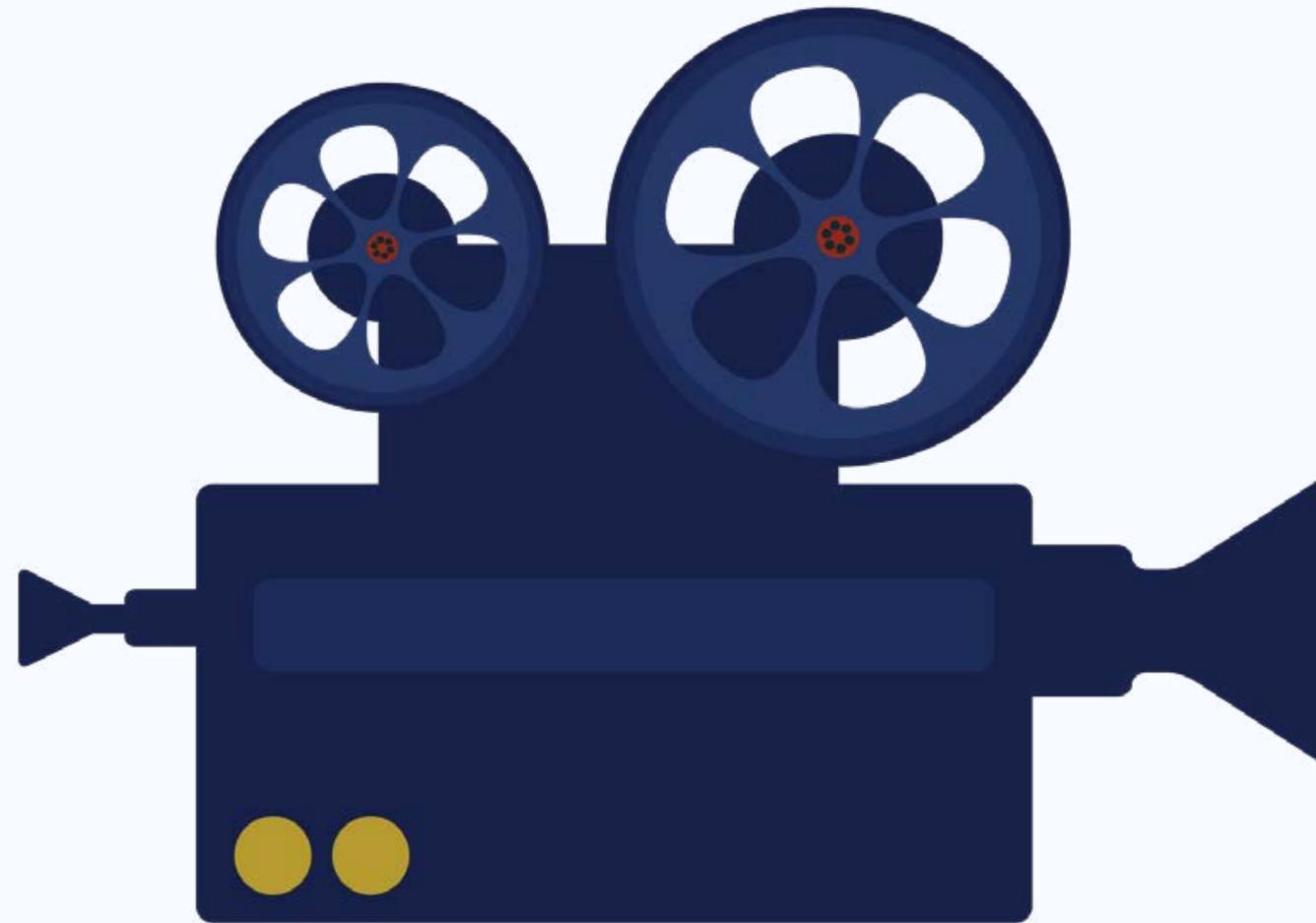
**Com material disponível a qualquer hora, em qualquer lugar, dando autonomia para ao aluno.**

## Ter cuidado:

a tecnologia não vai resolver todos os problemas, é preciso mesclar atividades online e atividade offline, o convencional ensino híbrido.

Então, o professor vai criando estratégias de ensino, em que os alunos estão usando games, usando plataformas, outros estão em projetos, fazendo trabalhos de grupos, outros em monitorias, e essa mistura que



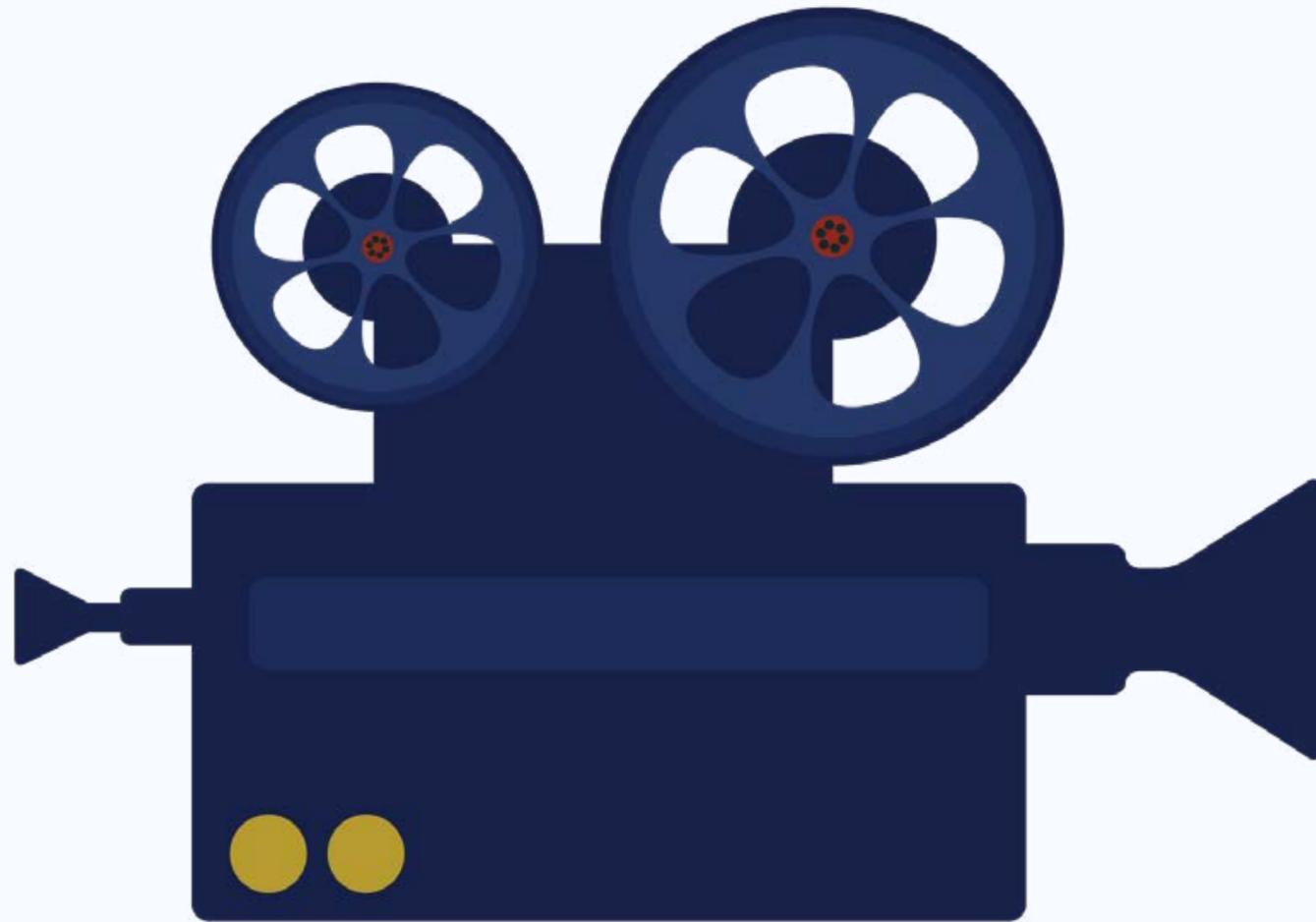


## Internet e educação

## **Aprender é divertido: games e escola**

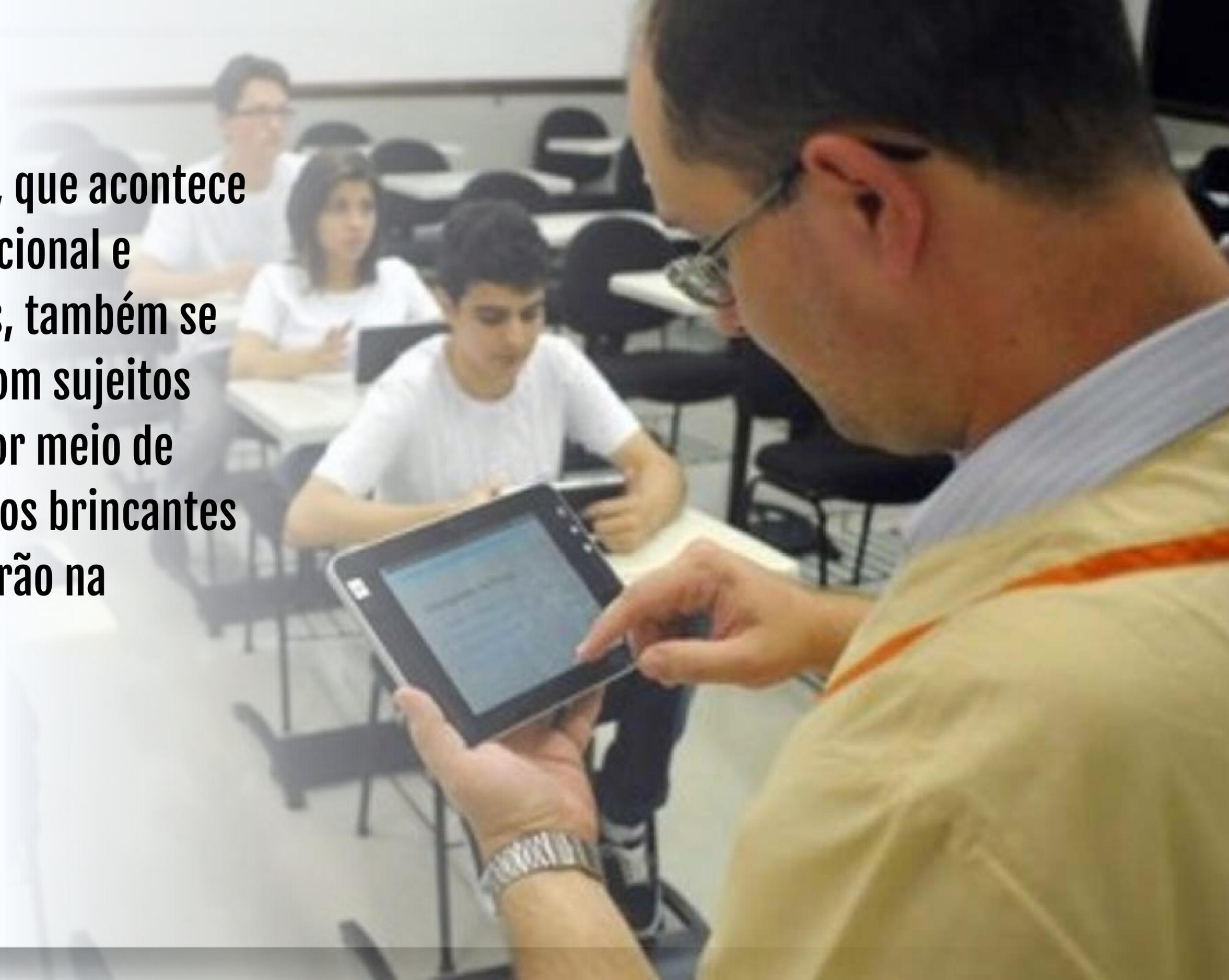
**O que, como e para que aprender com os jogos eletrônicos na escola?**

**Aprender brincando é um ato tão antigo quanto a existência humana. E, no entanto, em muitos casos a escola ainda não sabe bem como lidar com isso. Tal fato se agrava quando as brincadeiras têm novas roupagens, próprias do seu tempo.**



## Tecnologia e metodologia

**Agora, o pega-pega, que acontece da forma mais tradicional e conhecida por todos, também se dá virtualmente e com sujeitos avatares, ou seja, por meio de imagens criadas pelos brincantes e que os representarão na brincadeira virtual.**

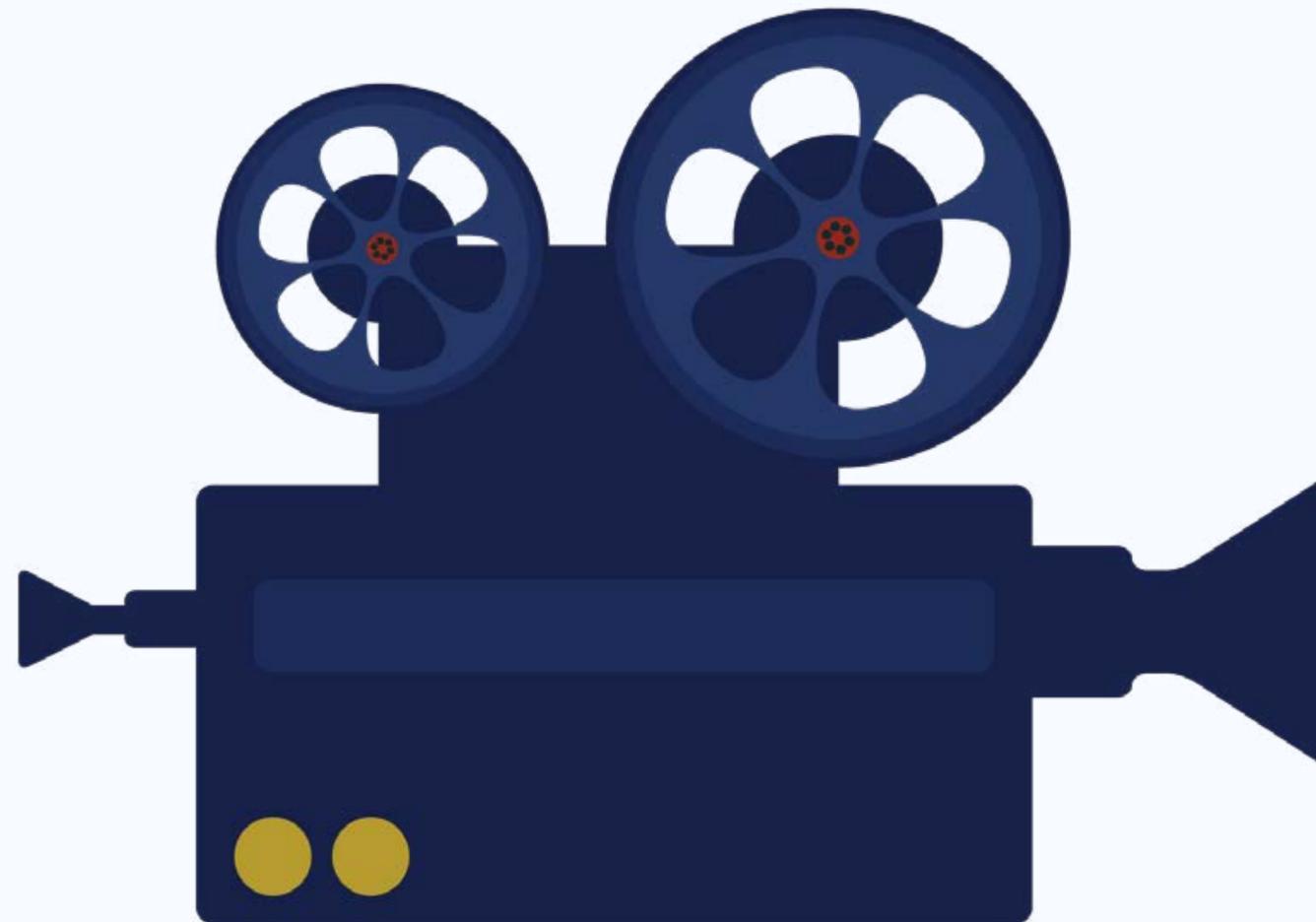


**Nesse caso, o pega- -pega é revestido de todos os aparatos que a tecnologia digital (e também em rede) pode oferecer, mas ainda se origina da imaginação humana – a gênese de toda brincadeira, seja do(s) criador(es) do jogo, seja dos jogadores**

**Assim a garotada brinca hoje em dia, e muito. E também aprende! Ou não!? Ao perguntar a um jogador se ele aprendeu algo com um game de sua preferência, com certeza a resposta será sim.**

**Mas os jogadores nem têm total clareza sobre o que, o quanto e como aprenderam... Nesse ponto entram os educadores e demais especialistas com pesquisas científicas, de modo a constatar que brincando aprende-se muita coisa e que esta tem sido uma das importantes funções do brincar na cultura humana.**

**E nas escolas, lugar destinado à aprendizagem sistematizada, raramente se vê o brincar, e quando aparece é para “compensar” o tempo e o esforço da aprendizagem oficial – um intervalo que, na verdade, poderia ser um potente aliado do processo educativo formal.**

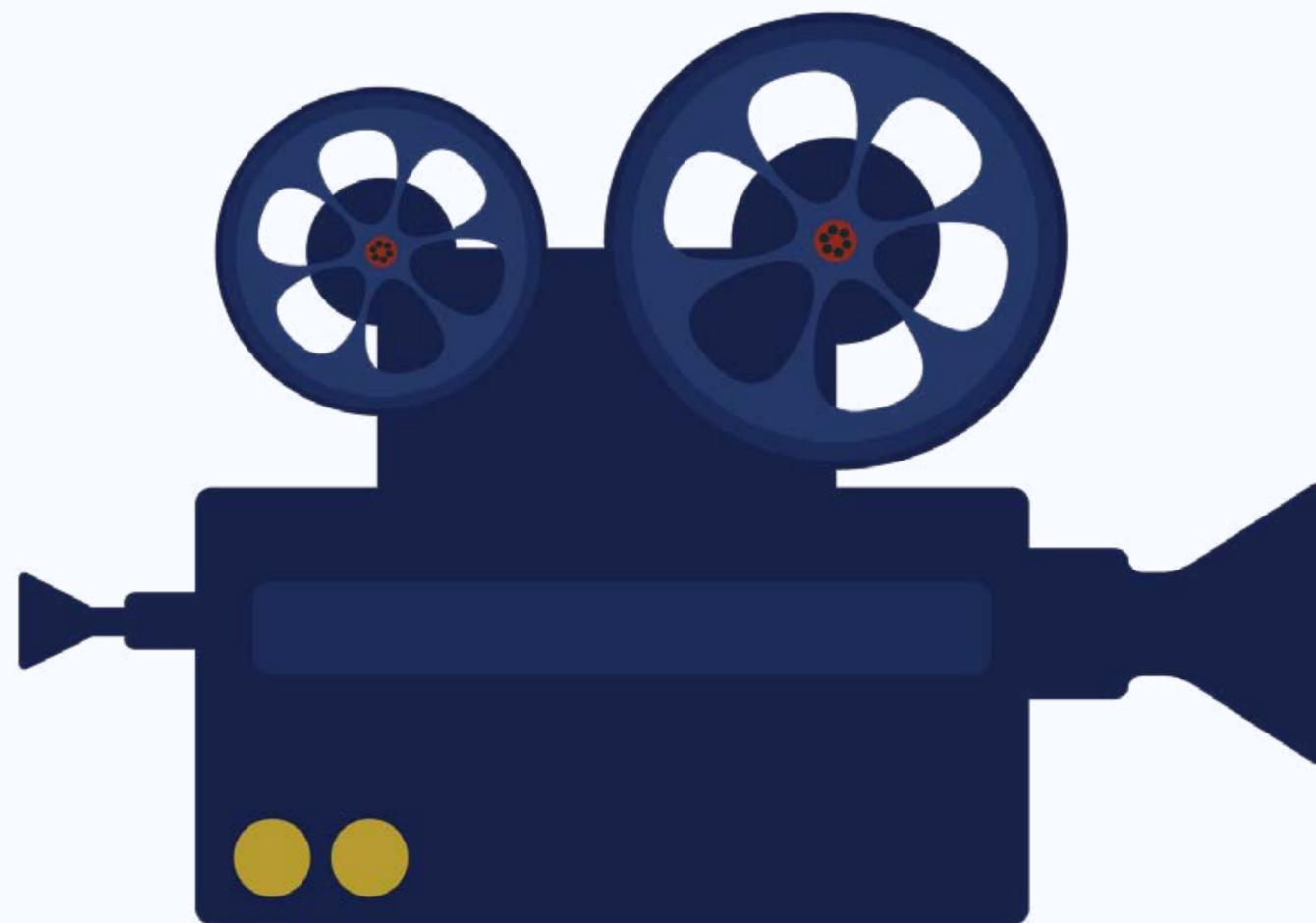


**Como usar as Novas Tecnologias  
na Educação: sala de aula deve  
ser ambiente de criação**

## Games em projetos e eventos

Não é à toa que em eventos do mundo web, um grande espaço é ocupado pelos games e é destinado à prática cultural deles decorrente. Um bom exemplo é a **Campus Party**, realizada no Brasil em todo mês de janeiro e que atrai um grande público interessado em temas relacionados à informática, sobretudo softwares e internet.

**Na ocasião, além de mesas de debates, os games propriamente ditos estão presentes todos os dias em várias atividades e, em especial, nas telas dos computadores de muitos e muitos participantes do evento, conforme se percorre todo o imenso espaço ocupado, com várias competições sendo promovidas ao longo da programação e que causam muito agito no ambiente.**



**Campus Party, maior evento de tecnologia**

**O game City Rain promove a educação para a sustentabilidade ao desafiar os jogadores a planejarem e construírem uma cidade ecologicamente correta. Em um ambiente que simula uma cidade em construção, o jogador vive o desafio de ser um prefeito eficiente, a ser aprovado pelos moradores caso saiba construir a localidade utilizando e respeitando as condições do meio ambiente, de maneira a garantir sua sustentabilidade futura.**

## Jogos educativos ensinam?

os “jogos educativos” podem vir a ser bem menos “educativos” se reproduzirem o modelo antigo, centralizador e distante da realidade dos alunos, do que jogos feitos inicialmente para o entretenimento, mas que podem se tornar grandes aliados da aprendizagem formal se o educador souber tirar bom proveito, considerando uma sequência pedagógica organizada para atender o currículo escolar.

## Mais ferramentas para todas as áreas do conhecimento

Para não ser injusto com ninguém das outras áreas do conhecimento, aqui vão sites e outras ferramentas de uso fácil que podem enriquecer suas aulas ainda mais.

- **Udutu: Edição e publicação de cursos online. O site permite criar e organizar uma sequência de aulas. Além disso, todo o arquivo gerado pela página pode ser salvo em um CD.**

- **JClic:** Produção de atividades interativas. Já usei muito. Todos podem desenvolver materiais de estudo, quebra-cabeças, palavras cruzadas e até testes e provas.
- **Flash Page Flip:** O site, que funciona em inglês, permite a criação de revistas digitais, com textos, fotos e até sons (muito legal!).
- **Toondoo:** Com comandos em inglês, o software explora o aprendizado da língua por meio da criação de histórias em quadrinhos feitas pelos próprios alunos.
- **Geogebra:** O objetivo desta ferramenta é facilitar e aproximar os alunos da ma-temática. Por isso, o site reúne recursos de álgebra, ge-ometria, gráficos e tabelas.

- **Stellarium:** Um planetário na tela do computador. O programa permite mostrar planetas e constelações em 3D.
- **Sistema muscular em 3D:** Com este aplicativo, gratuito para Android, é possível acessar imagens e descrições da anatomia humana.
- **Google Art Project:** Desenvolvida pelo Google, a ferramenta permite que o professor crie uma visita virtual aos principais museus do mundo e tenha acesso à obras de arte consagradas.

## O acesso aos jogos

As crianças possuem uma razoável autonomia para escolher os sites e seus jogos, além de comprar os CD-ROMs. O acesso a esses produtos digitais se dá em casa, na escola, nos clubes e em lan houses.



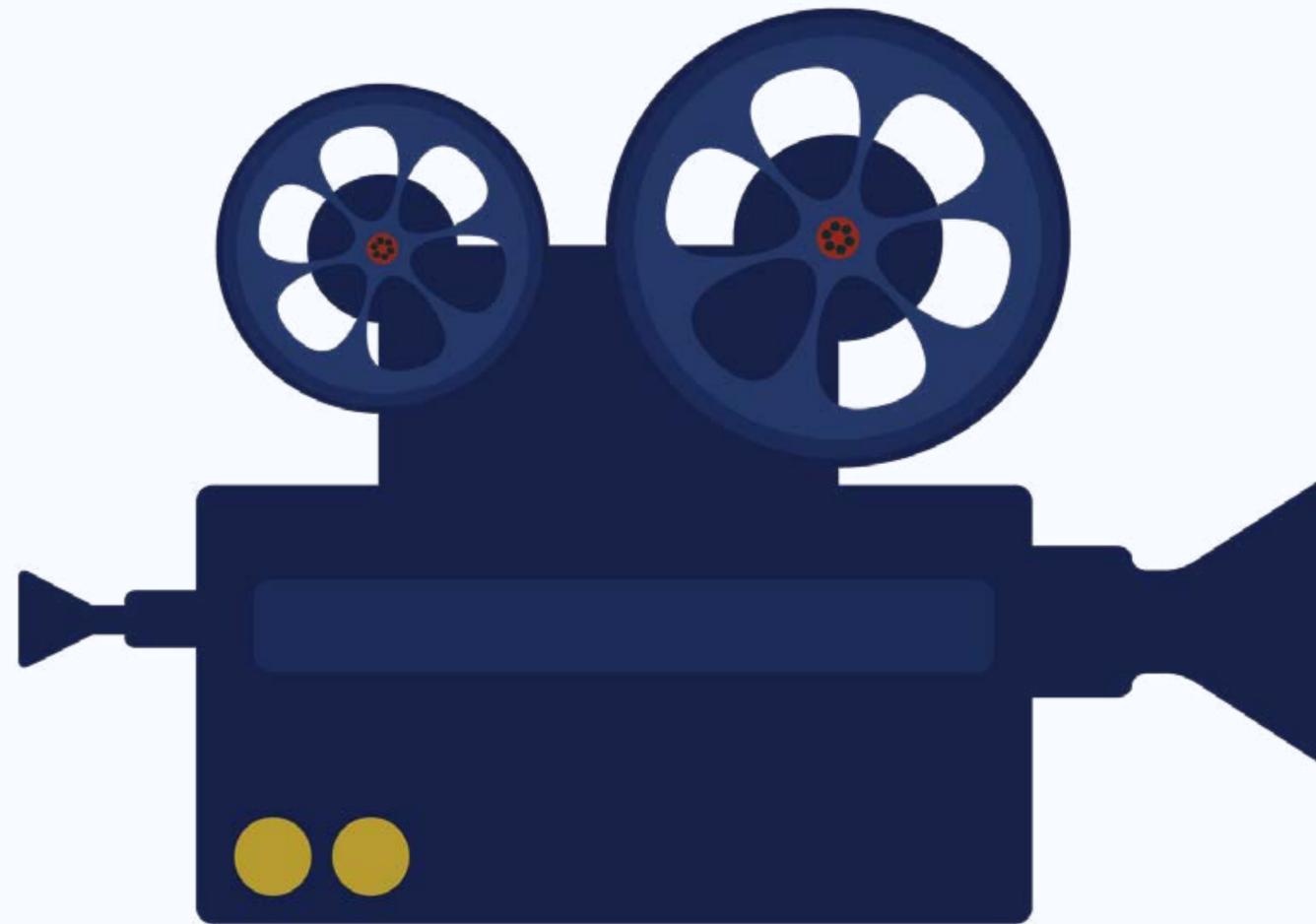
## Aprendizagem na internet: o novo professor

As crianças percebem que de fato os jogos e sites permitem a **autoaprendizagem**, mas afirmam que ter alguém com quem discutir a respeito torna o processo mais proveitoso.

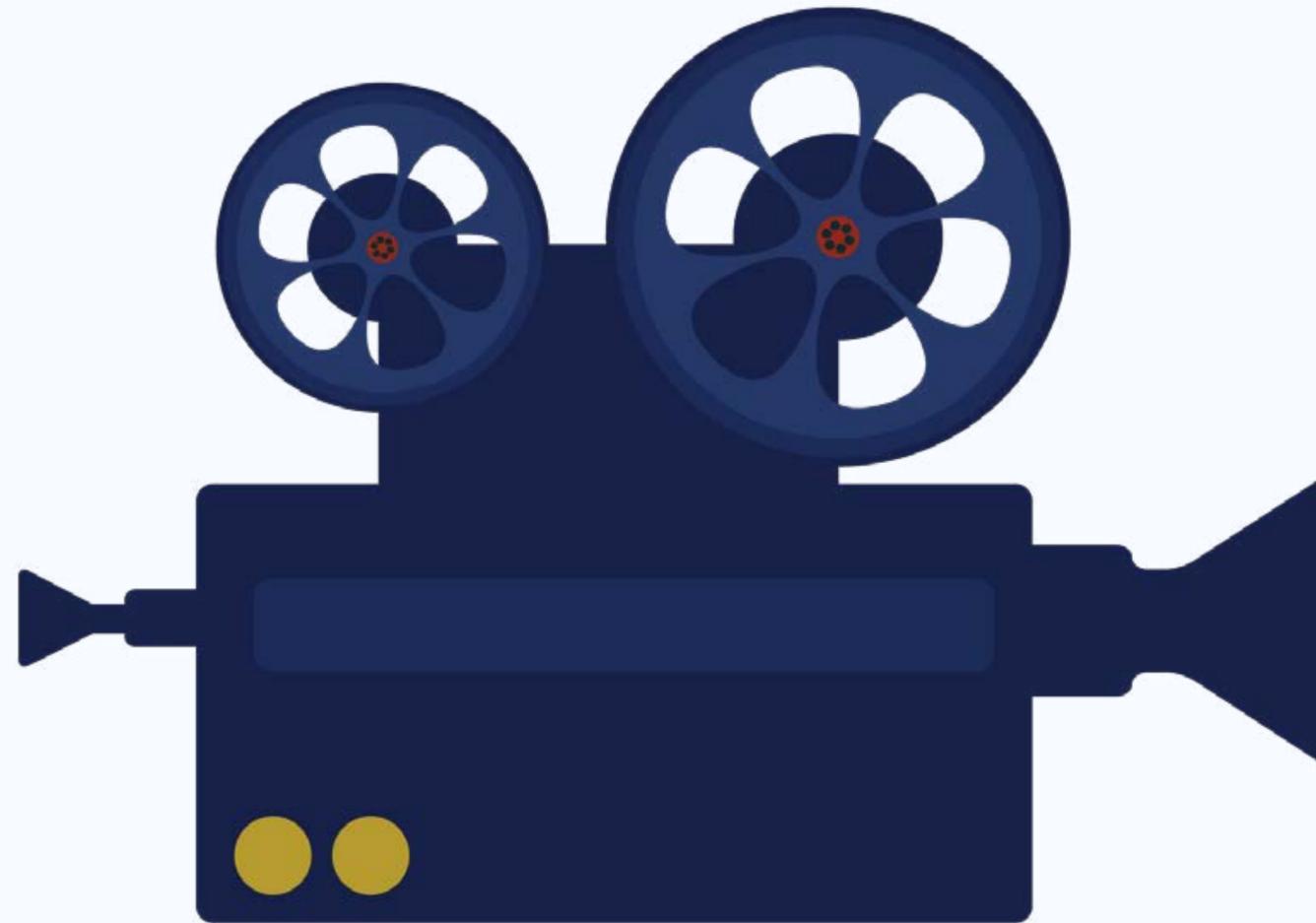


**Os produtos digitais constituem um meio de grande interação com o outro, o que amplia muito as habilidades de comunicação e socialização das crianças.**

**A educação formal sofre um processo intenso de mudanças em função da internet.**



**Google forms**



**Google classroom**

- O mediador promove situações de diálogo e troca de observações, preferências, relatos, avaliações sobre as coisas e as ideias dos participantes.
- Como motivador, o educador precisa estimular a reflexão e o questionamento entre os educandos, enxergando-os como sujeitos da pesquisa e da produção de conhecimentos. Também deve estar aberto a novas informações e questionamentos vindos dos alunos.

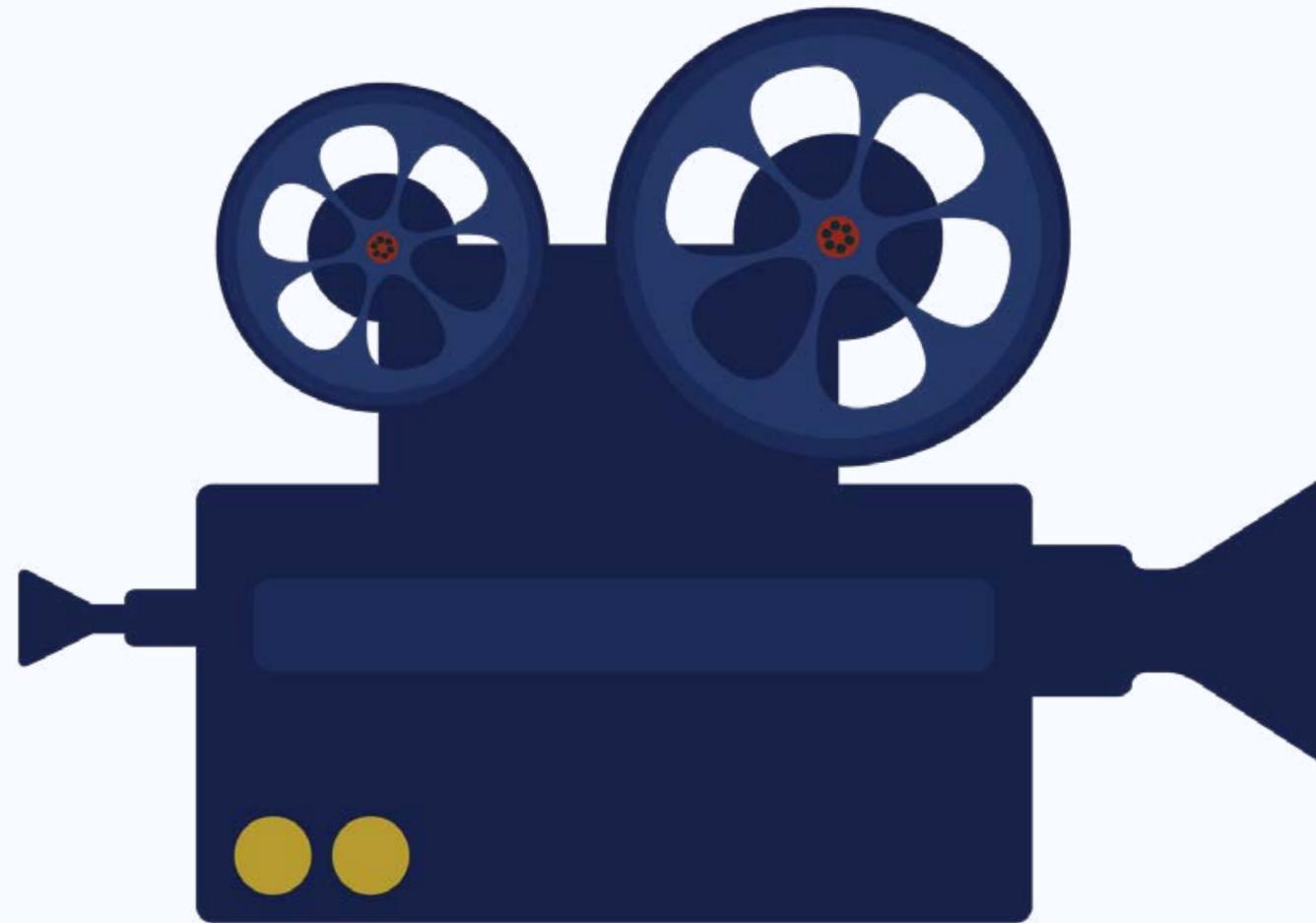


- **Como orientador, é necessário propor objetivos que tornem as etapas da construção dos conhecimentos úteis aos alunos e à sociedade.**
- **Por isso, o professor precisa não só trabalhar por meio da construção de projetos colaborativos, mas também saber articulá-los a objetivos práticos.**

# Novas Ferramentas Pedagógicas e Novas Formas de Aprender.

## - Aprendizagem Baseada em Problema - ABP





**O que é Metodologia Ativa?**

## Como planejar atividades a partir de prioridades

### Objetivos

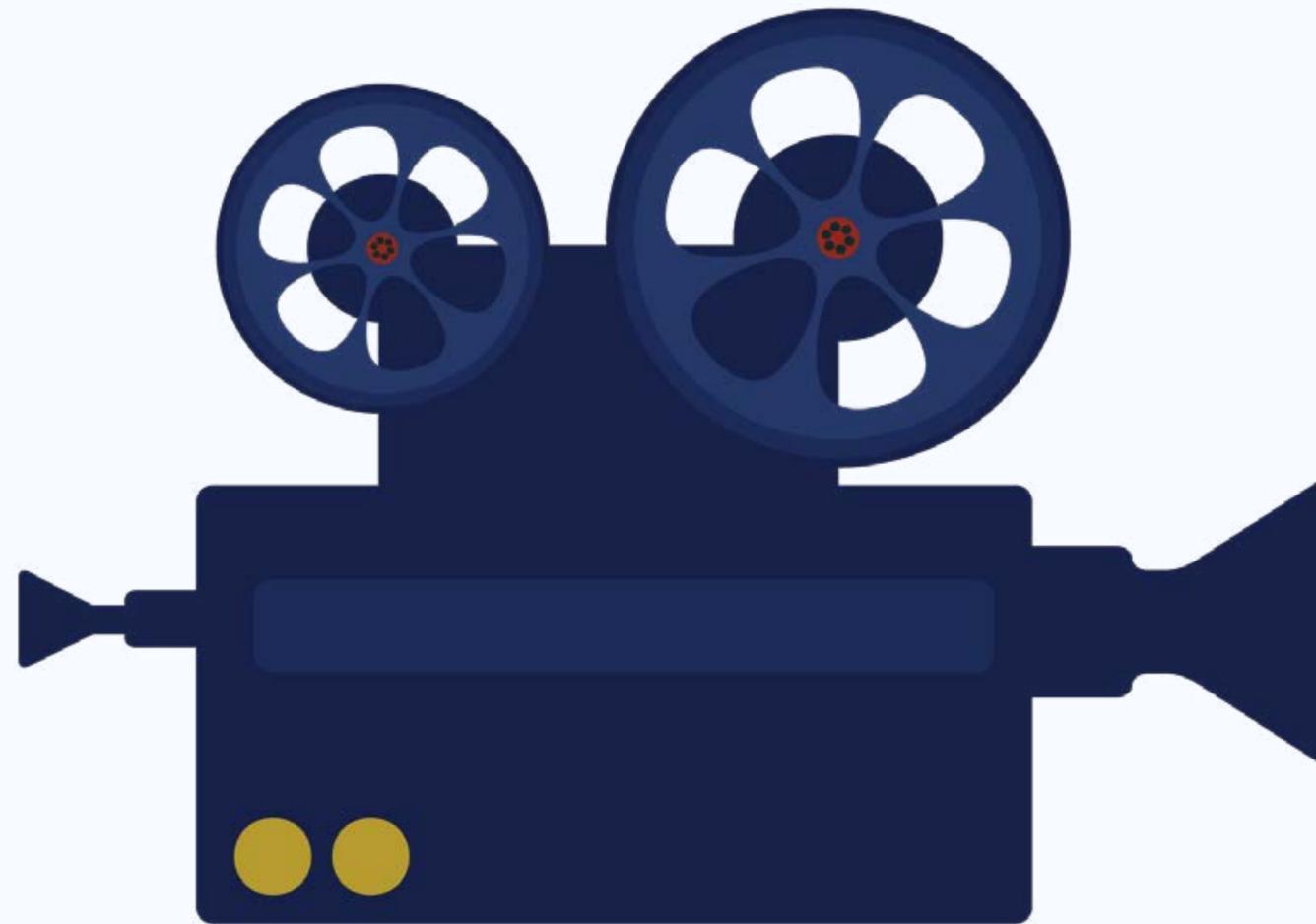
O uso do computador deve ser significativo.

Quando os alunos estão envolvidos, percebendo os sentidos daquilo que aprendem, os problemas de disciplina diminuem e a administração da sala é mais fácil.



**Desse modo, é preciso ter clareza sobre o porquê utilizar o computador e a internet. Veja, por exemplo, alguns pontos sobre os quais você deve refletir:**

- Quais os objetivos da aula, unidade, etapa ou projeto?**
- Como e quanto o uso da internet ajudará o aluno a aprender?**
- Como o computador auxiliará os alunos a alcançarem seus objetivos?**



**Educação totalmente conectada  
até 2024**

## Recursos e equipamentos

Antes de começar, é importante verificar quais recursos você vai ter disponível para seu trabalho:

- Quais recursos a escola dispõe? Escâner, câmera digital, softwares, televisão, projetor?
- Você sabe usar esses recursos? Há algum assistente para auxiliá-lo?

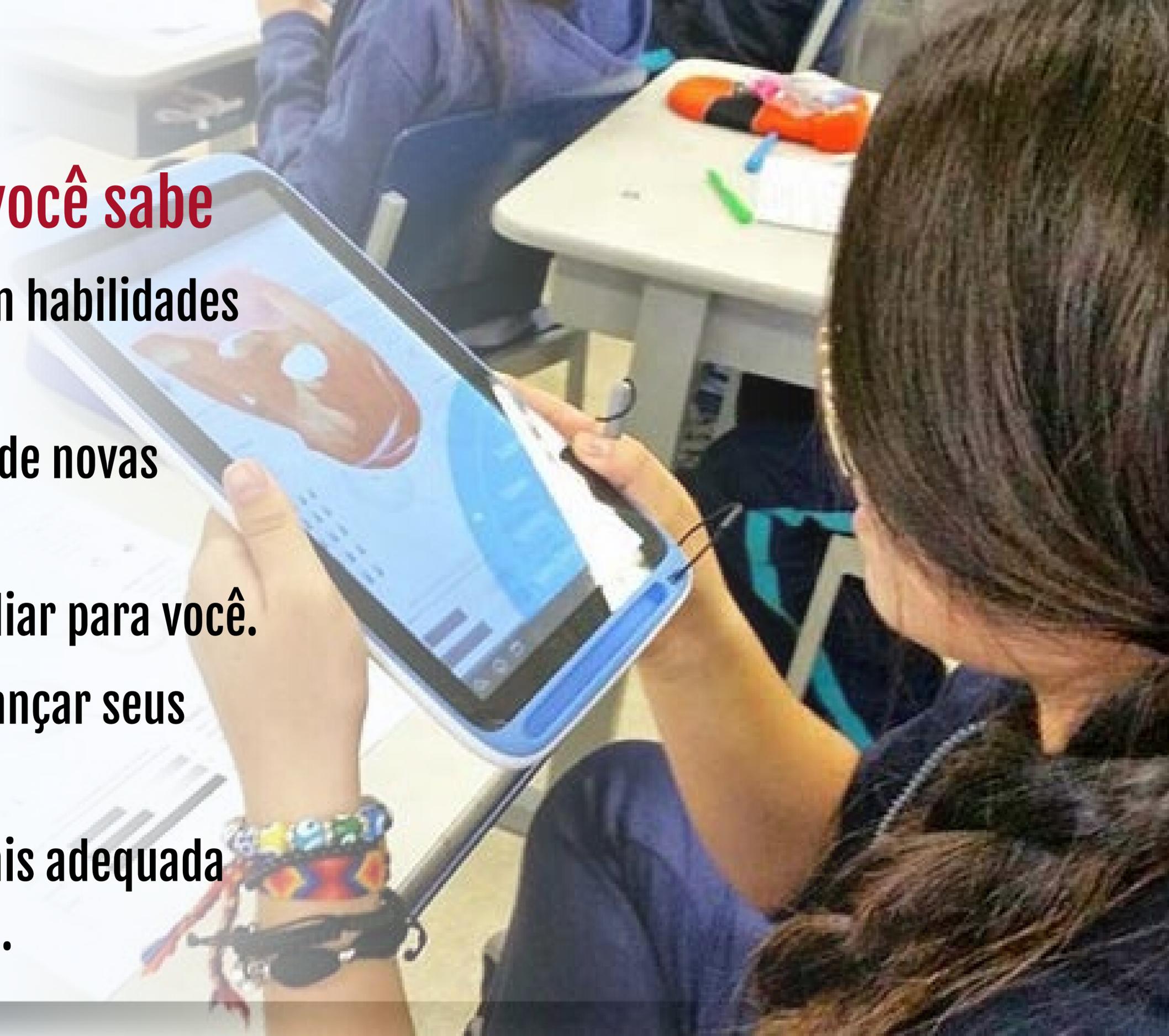


## Recursos e equipamentos

- Há professores em sua escola que usam efetivamente essa tecnologia com os alunos? Eles poderiam ajudá-lo?
- O que seus alunos já aprenderam nas aulas laboratoriais com outros professores?
- Há professores em sua escola que usam efetivamente essa tecnologia com os alunos? Eles poderiam ajudá-lo?
- O que seus alunos já aprenderam nas aulas laboratoriais com outros professores?

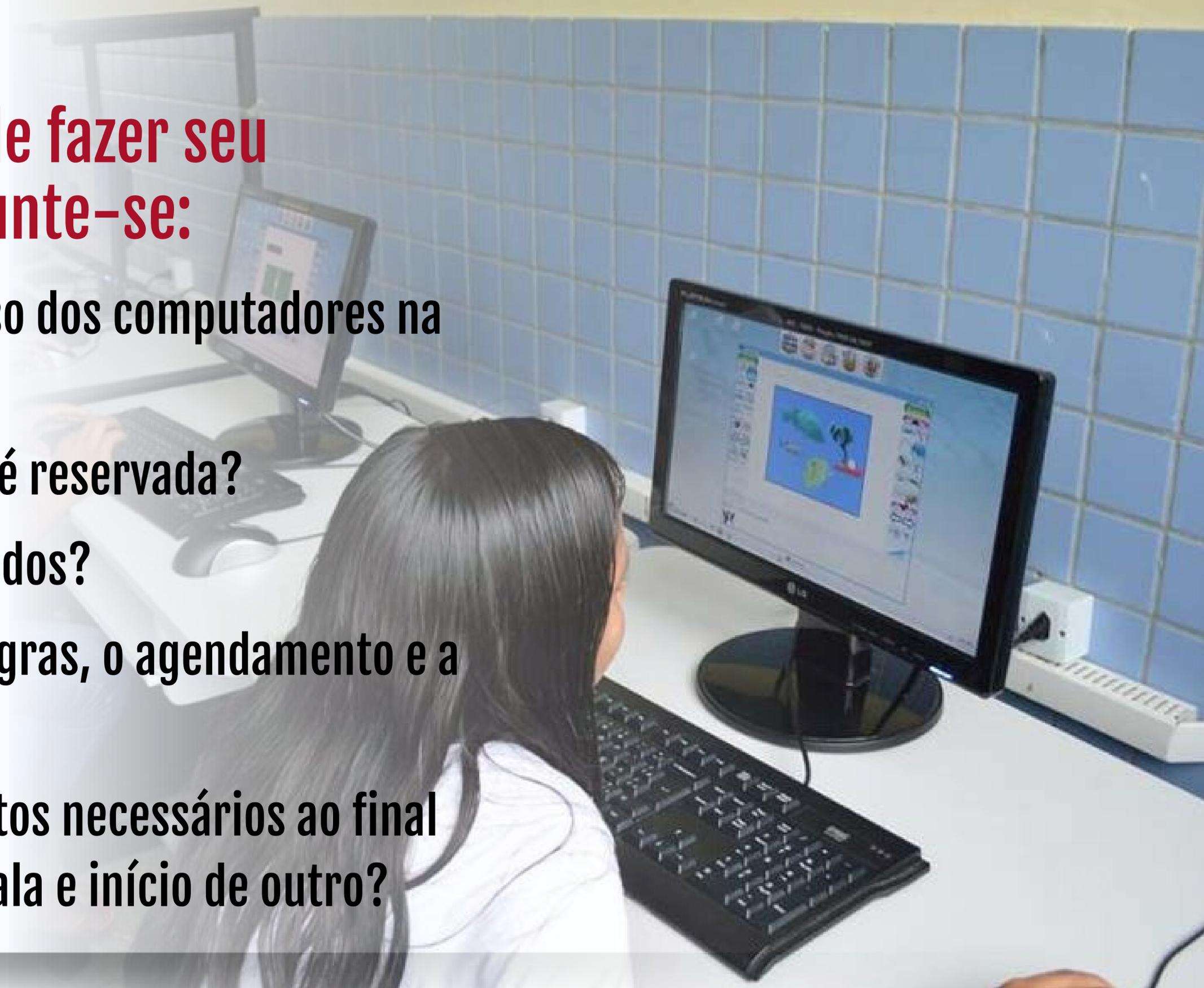
## **Começar com o que você sabe**

- **Planeje tarefas que exijam habilidades dominadas pelos alunos.**
- **Depois, tente a aquisição de novas habilidades.**
- **Comece com o que é familiar para você.**
- **Use os recursos para alcançar seus objetivos educacionais.**
- **Escolha a metodologia mais adequada àquele conteúdo específico.**

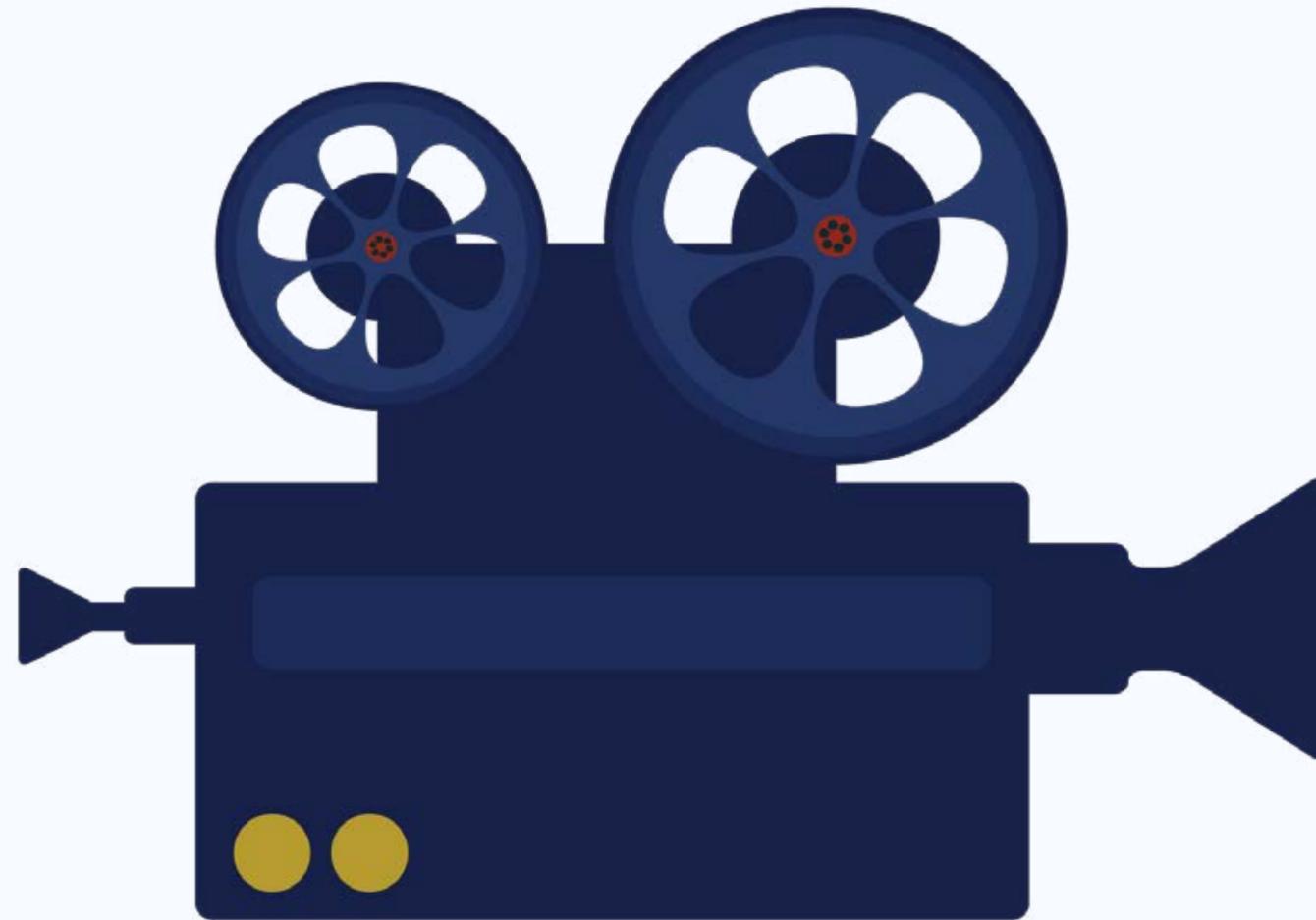


## **Criar rotinas Antes de fazer seu planejamento, pergunte-se:**

- **Quais normas regem o uso dos computadores na escola?**
- **Como e com quem a sala é reservada?**
- **Há computadores para todos?**
- **Quem transmite essas regras, o agendamento e a proposta aos alunos?**
- **Quais são os procedimentos necessários ao final de um período de uso da sala e início de outro?**



**Planejamento das atividades dos alunos se torna peça-chave para a construção de estratégias efetivas para a administração do uso da sala de informática.**



## Uso de tecnologias na educação

## **Jogos secretos dentro do Google (incrível)**

**Google Earth é um programa de computador desenvolvido e distribuído pela empresa estadunidense do Google cuja função é apresentar um modelo tridimensional do globo terrestre, construído a partir de mosaico de imagens de satélite obtidas de fontes diversas, imagens aéreas e GIS**

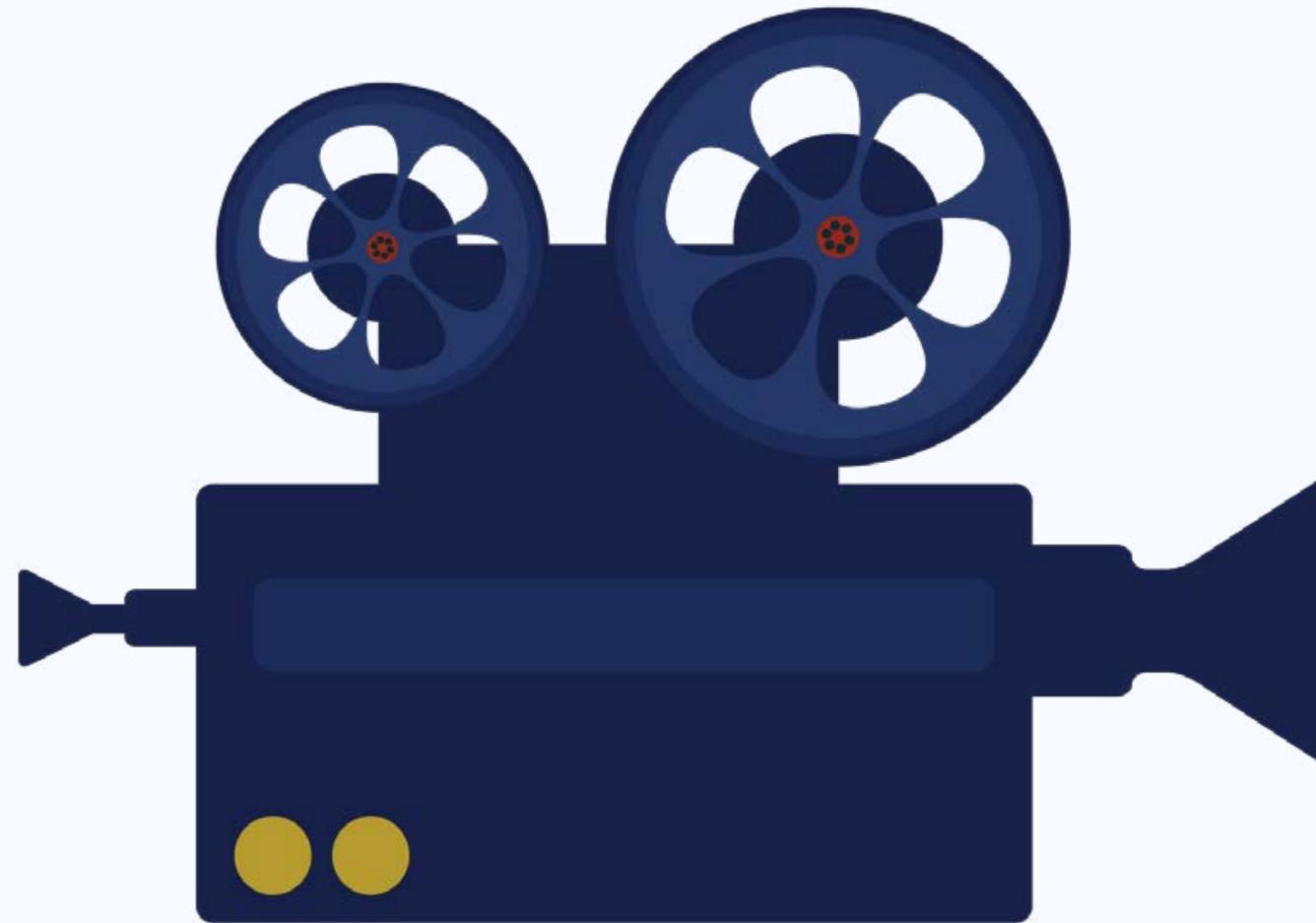
# Google Earth

**Mídia**

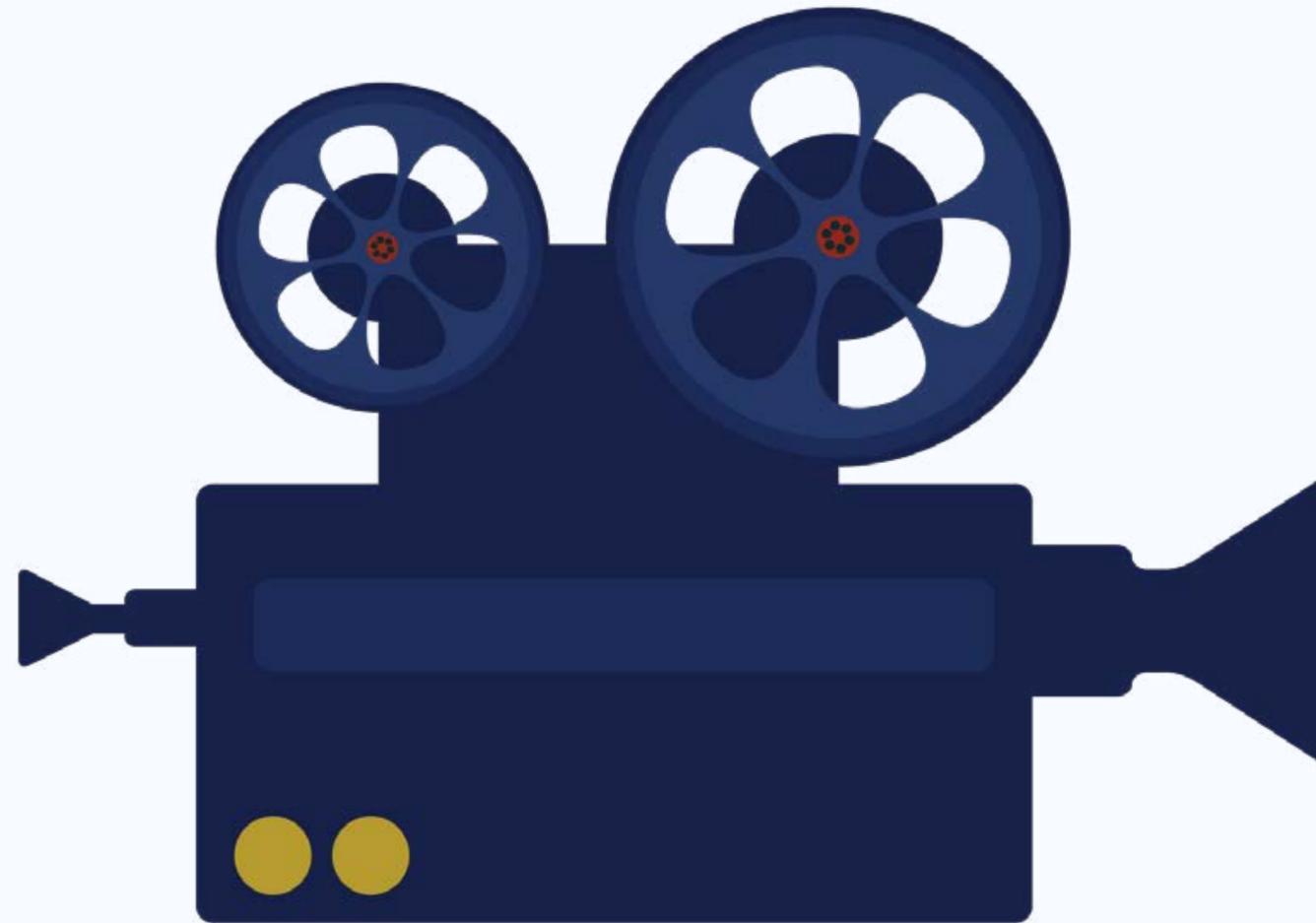
**Uso da internet**

**Ferramenta na constru conhec**

**Aprendizagem colaborativa**

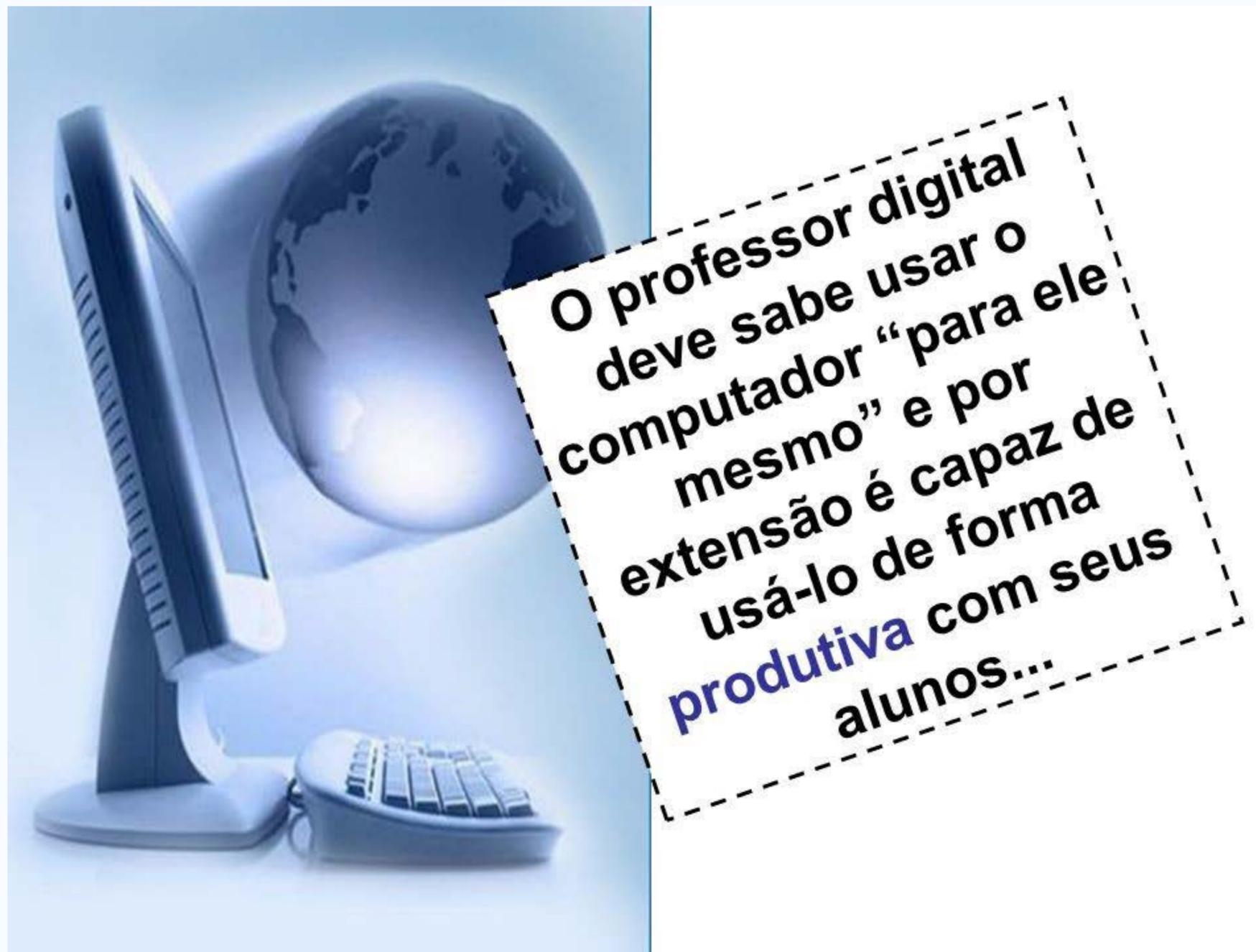


## Inclusão digital nas escolas



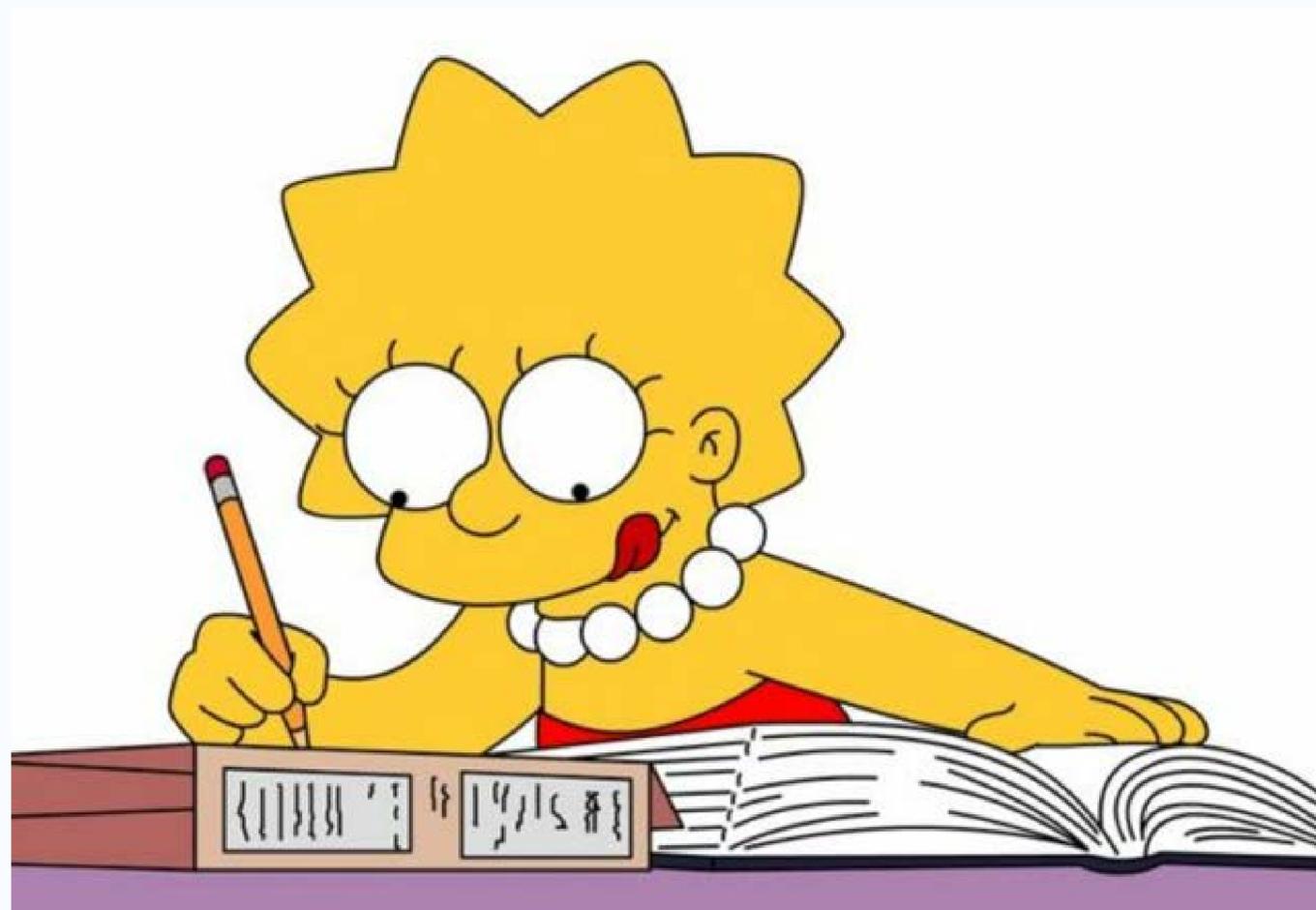
## Sistema de Gestão Escolar

## Você é um professor digital?



**Um professor digital é aquele que possui habilidades para fazer um bom uso dos computadores para ele mesmo e, por extensão, integrá-lo de forma produtiva com seus alunos.**





**Para Paulo Freire a Educação é libertadora desde que o seu sujeito seja o povo oprimido, sendo a finalidade da educação a libertação do povo. A Educação é uma ação política.**

**Sucesso a todos!**

**Professora Msc. Maely Amaro dos Santos Galvão**



**Para a próxima disciplina:**

**Atenção Professores Assistentes**

**Você deve acessar o endereço a seguir e baixar todo o material necessário para iniciar a disciplina **Tecnologias Digitais e práticas pedagógicas na educação.****

**É importante que todos os softwares listados estejam instalados nos computadores dos alunos.**

**No primeiro dia de aula já haverá atividade utilizando alguns dos softwares.**

**Solicitamos que você professor assistente, baixe o material e compartilhe via pendrive com os alunos da sua turma.**

**É aconselhável que os alunos sejam organizados em equipe de no máximo 3 alunos.**

**Solicitamos que pelo menos 1 aluno de cada equipe possa levar um notebook para todas as aulas da próxima disciplina.**

## Atenção Alunos

**Solicitamos que levem extensão para que possam compartilhar as tomadas da sua sala de aula.**

**Organizem-se e instalem todo os softwares que serão disponibilizados pelo professor para que no primeiro dia de aula, você tenha todo o material para realizar a atividade.**

**Não é necessário que vocês entrem no link informado. Sabemos das dificuldades que vocês tem para acessar internet. Deixem que o professor baixe o material e compartilhe com vocês via pendrive.**

## Professor Assistente

Acesse o endereço abaixo e clique em: *Tecnologias Digitais e práticas pedagógicas na educação* para obter o material necessário para o primeiro dia de aula.

Obs. Inicie baixando o arquivo “Instruções para o professor Assistente” para compreender o que deve ser realizado.

[www.almirjr.com/disciplinas](http://www.almirjr.com/disciplinas)