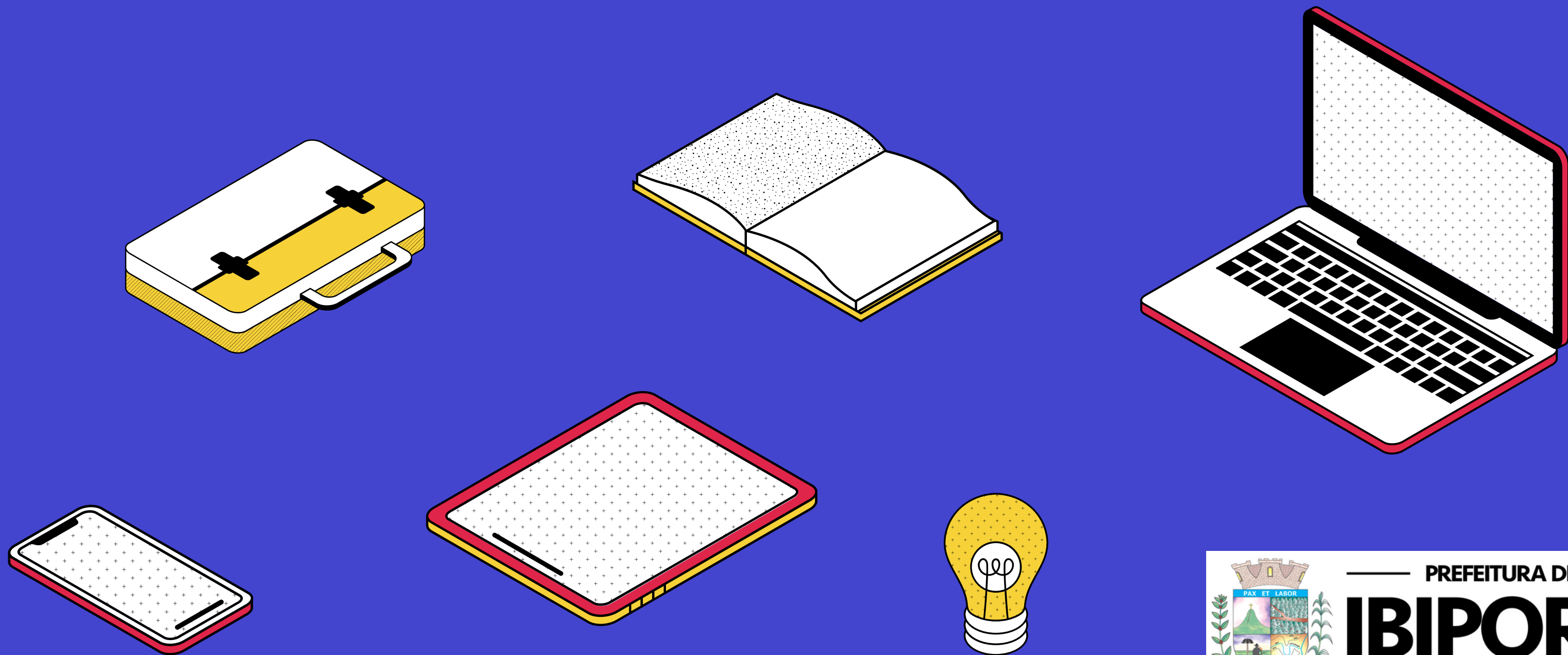


EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA:

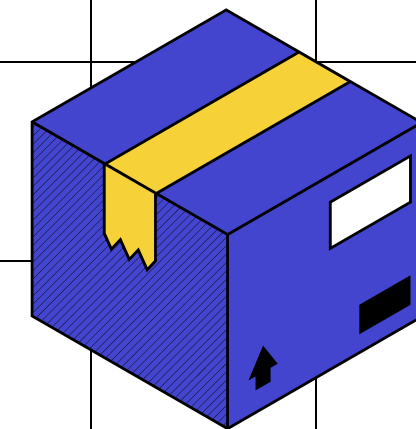
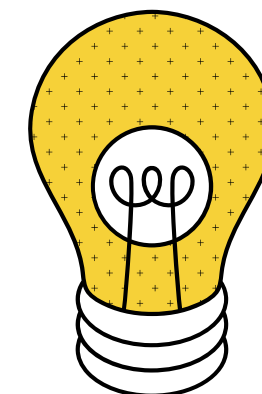
uma combinação necessária



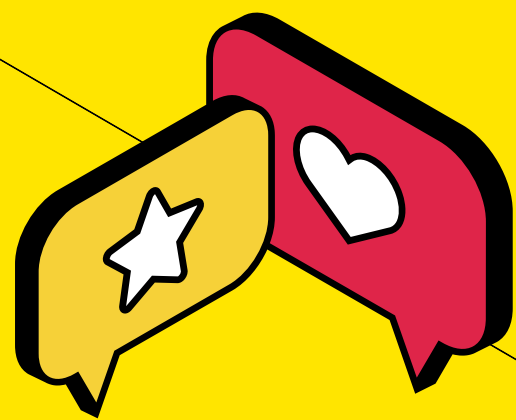
GUILHERME LARANJEIRA MENDONÇA OLIVEIRA

Professor de Apoio a Tecnologia e Inovação (PROATEC)
Professor de Matemática e Física (SP)

- Mestrando em Educação (USCS)
- MBA em Gestão de Pessoas (USJT)
- Licenciado em Matemática (UNIMES)
- Engenheiro Químico (UNISANTA)

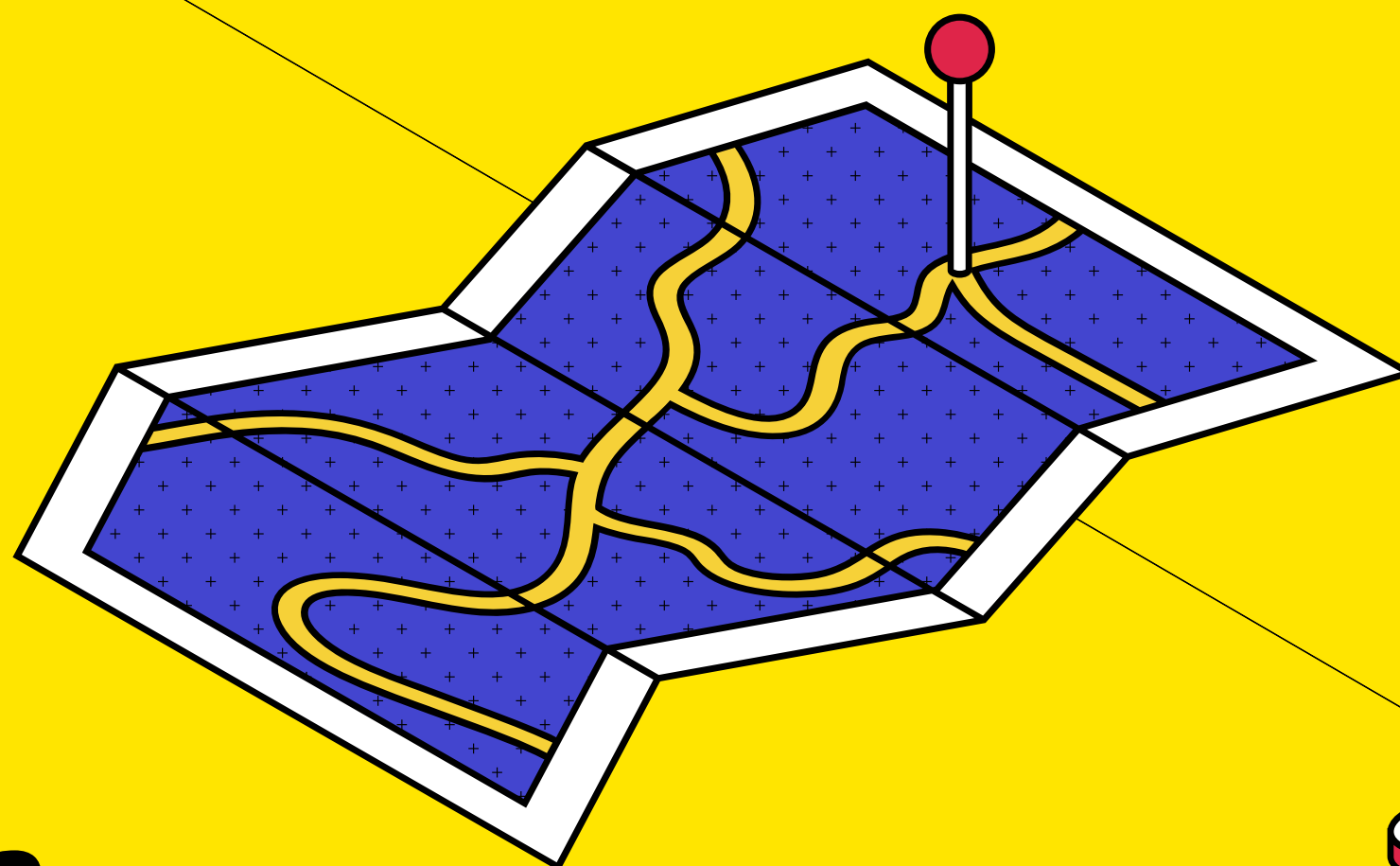


Currículo Lattes



"Na vida, nós devemos ter raízes, e não âncoras. Raiz alimenta, âncora imobiliza."

Mario Sergio Cortella



Trajetoória

É algo que se aprende e se conquista.



As gerações e suas formas de aprender



1940 - Baby Boomers



1981 - Geração Y



2010 - Geração Alpha



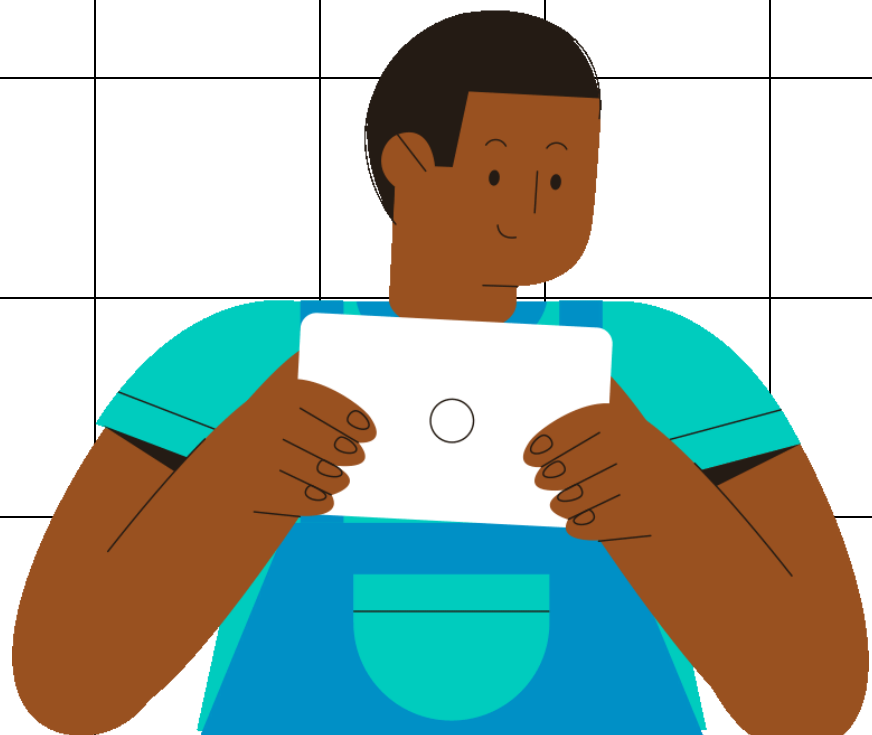
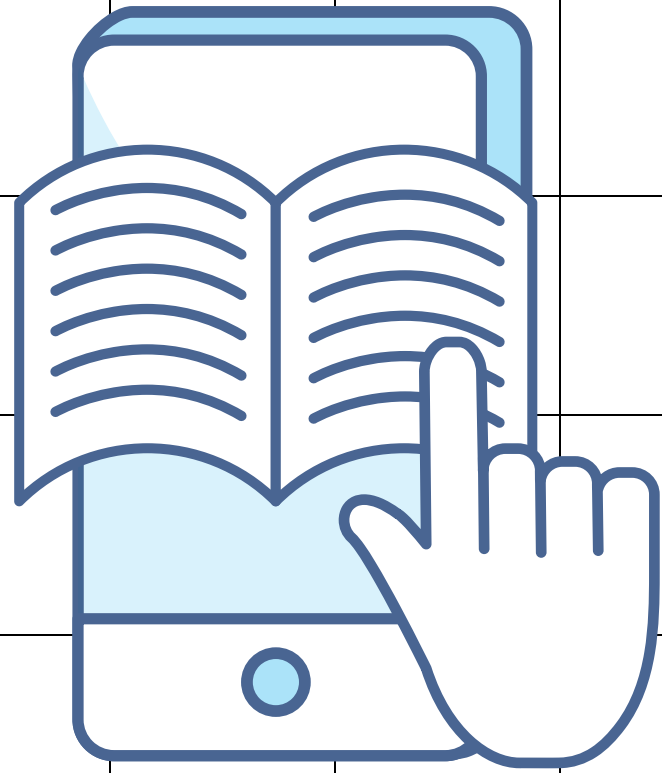
1961 - Geração X



1996 - Geração Z

(DOT, 2018)

Nativo Digital

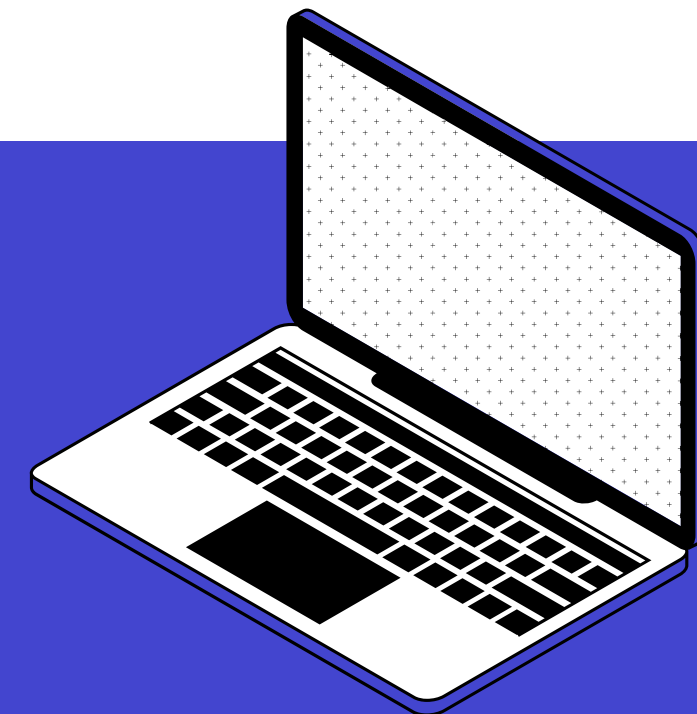
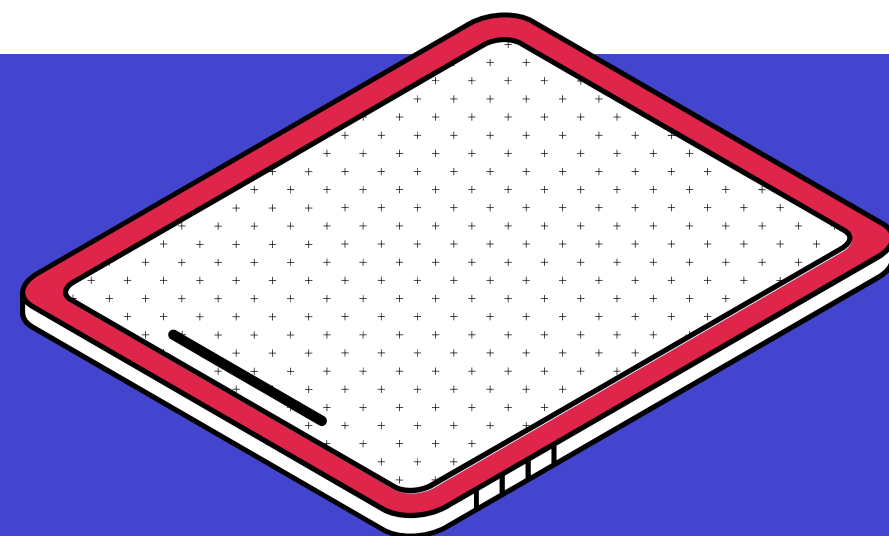


- **Nascidos em um mundo tecnológico, a partir do final do século 20;**
- **Familiaridade com computadores e recursos digitais e on-line;**
- **Desenvolvem-se melhor com utilização de recursos tecnológicos: gráficos, aplicativos de celular...**
- **Preparo para lidar com essa geração.**

(PRENSKY, 2001)

O QUE SÃO TDIC ?

- Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC);
- Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).
- É um conjunto de diferentes mídias que se diferenciam pela presença de **tecnologia digital**, ou seja, equipamentos que se utilizam do processamento de dados armazenados e funcionam através da decodificação de códigos numéricos (DÂMARIS, 2021).



COM QUAIS TDIC VOCÊS CONVIVEM ?

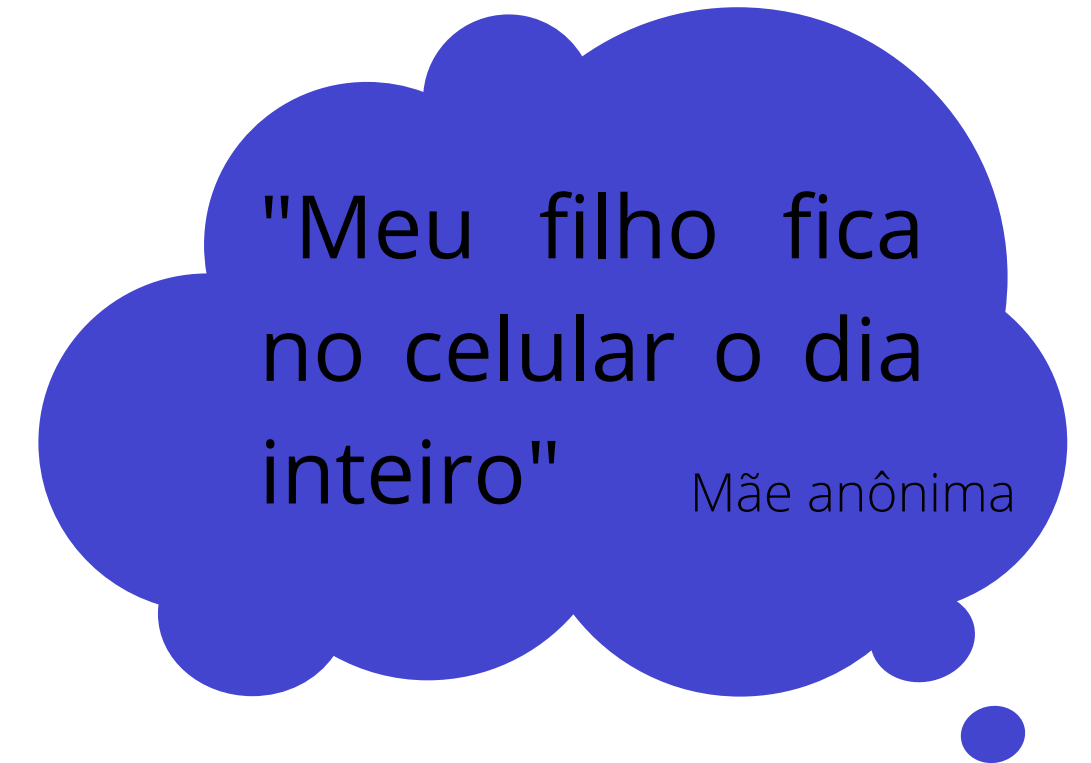
Acesse



www.menti.com

Código:

8190 9347



Resultados

Qual a diferença ?

Ensino Remoto

emergencial (GARCIA *et al.*, 2020)

- Aulas Síncronas e Assíncronas;
- Contato direto com o professor;
- Material de estudo personalizado, conforme as necessidades dos alunos;
- Variabilidade de recursos e estratégias de ensino;
- Adequação curricular para o cenário vivenciado;
- Avaliação personalizada, de acordo com o desenvolvimento dos alunos;

Ensino a Distância

- Aulas Gravadas;
- Videoconferências apenas para dúvidas;
- Mediação com tutor;
- Plataforma engessada;
- Material de estudo padronizado;
- Flexibilidade de horário para estudo;
- Autonomia;
- Comodidade.

(CONEXIA EDUCAÇÃO, 2021)

Educação Infantil

- Atividade factíveis;
- Materiais assertivos;
- Videos curtos (Psicomotricidade);
- Interação do ambiente escolar com as crianças;
- Dependem dos familiares.
- Adequações nos métodos avaliativos.

Ensino Fundamental

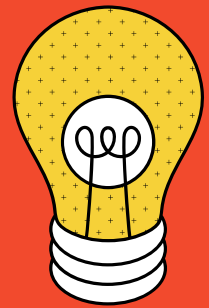
- Atividades factíveis e gamificadas;
- Videos curtos (Psicomotricidade);
- Interação do ambiente escolar com as crianças;
- Autonomia limitada;
- Adaptações nos métodos avaliativos.

Educação de Jovens e Adultos

- Atividades factíveis e gamificadas
- Vídeos e tarefas de acordo com a adesão e interesse dos alunos;
- Autonomia do processo de aprendizagem;
- Utilização de TDIC conforme os recursos disponibilizados pelos alunos;
- Adequações nos métodos avaliativos.

Educação Especial

- Atividades factíveis e gamificadas;
- Vídeos curtos e tarefas de acordo com a adesão e interesse dos estudantes;
- Autonomia do processo de aprendizagem;
- Utilização de TDIC conforme os recursos disponibilizados pelos alunos;
- Adequações no processo avaliativo.



TDIC E O ENSINO REMOTO

- Possibilitam um ambiente seguro presencial e virtualmente;
- Permitem a comunicação síncrona e assíncrona;
- Maximizam o aprendizado de todos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem;
- Facilitam as adequações curriculares;
- Vislumbram novos métodos avaliativos;
- Dispõe de diversos recursos tecnológicos para articulação das aulas remotas;

Aprender e aprender a aprender

- Motivação
- Foco
- Metodologias
- Atitude

Reinventar-se a
cada dia!



"Aprender não é simples, nem igual e há muitos obstáculos e caminho."

José Moran

AValiação ONLINE

A comunicação em sala de aula mudou mas não podemos esquecer da importância de avaliar o desempenho dos alunos.

Avaliação Diagnóstica: compreender o que o aluno "sabe" e o que ele "não sabe"

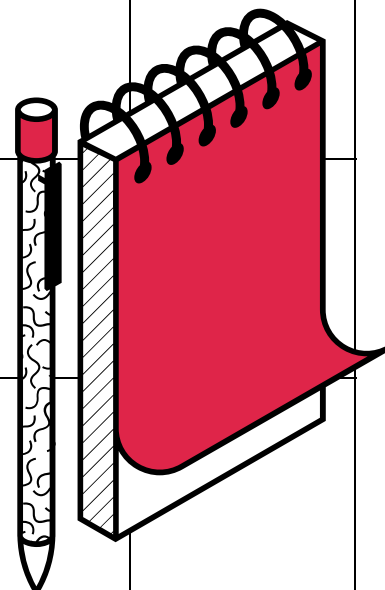
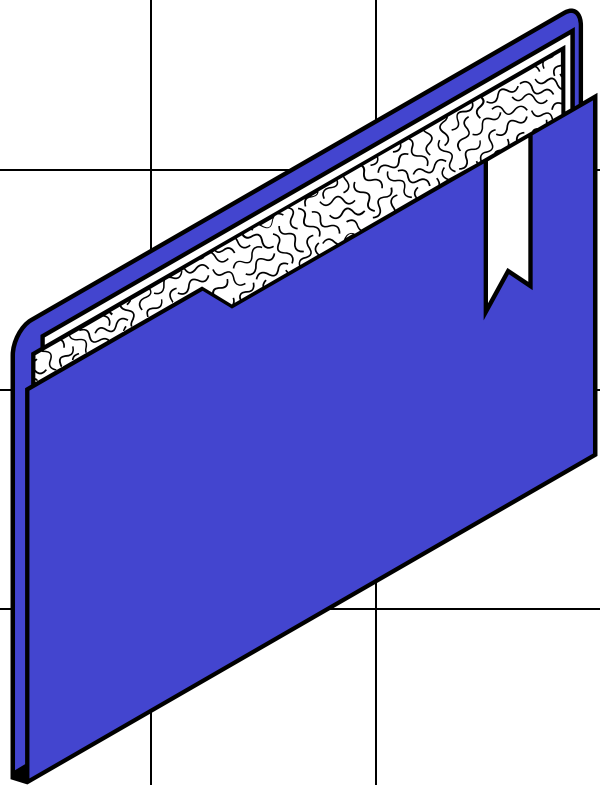
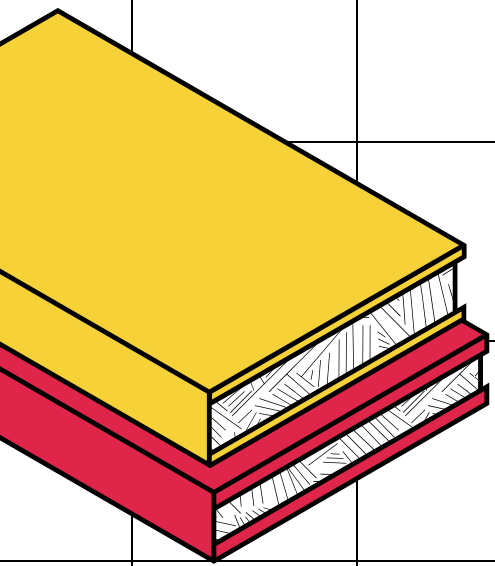
Avaliação Formativa (em processo): método avaliativo desenvolvido no decorrer das aulas, tomando como base: a participação verbal, realização das atividades propostas.

Avaliação de Resultado: consiste na verificação da aprendizagem ao final da unidade de estudo.

(GARCIA et al., 2020)

Sugestões:

Google Class Room, Google Forms,
Kahoot!, Mentimeter, Socrative, Padlet [...]



ADAPTAÇÕES CURRICULARES

Não é elaborar um novo currículo!

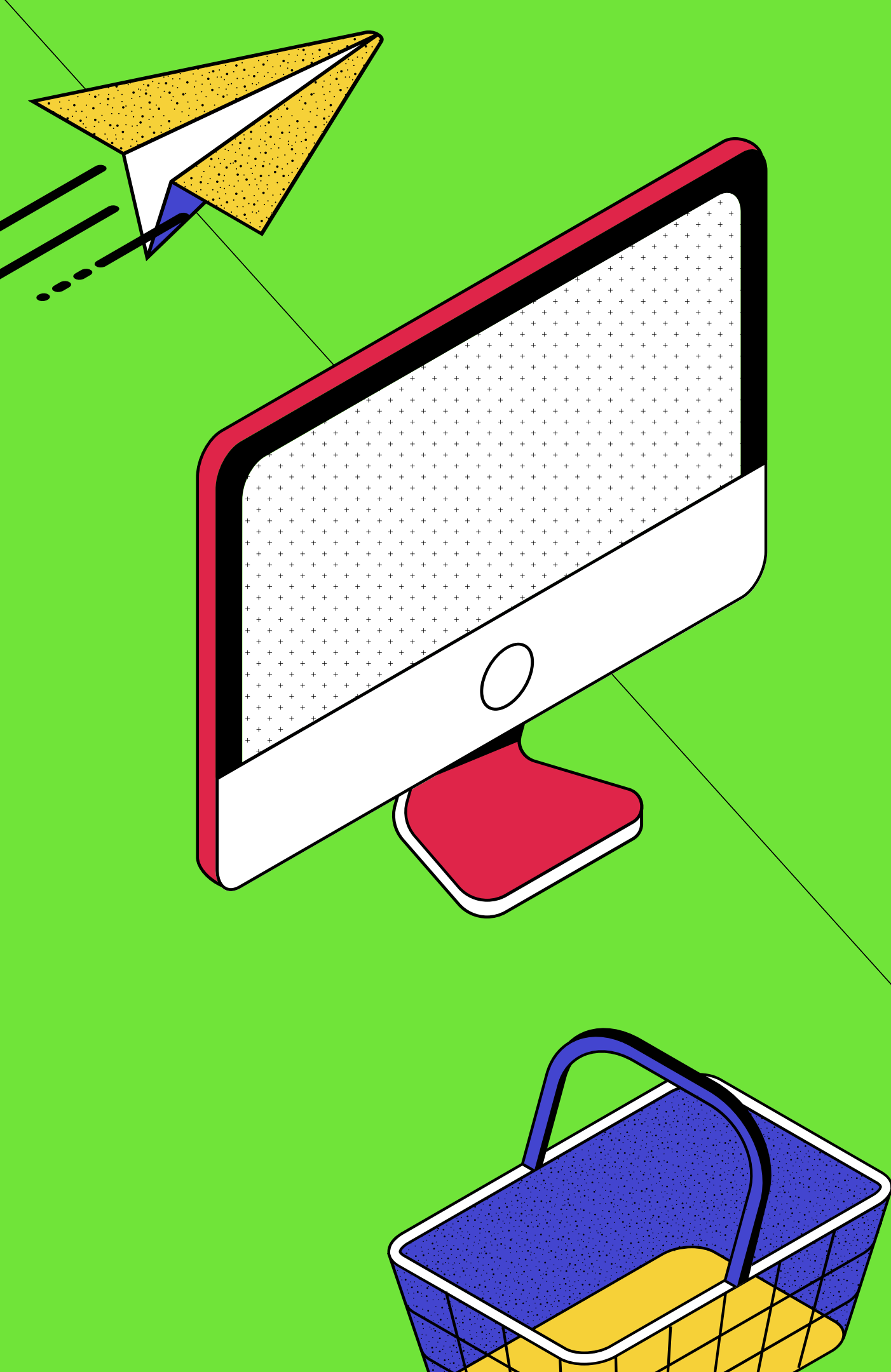
Diagnóstico;

Promover recursos para que todos tenham acesso respeitando suas especificidades;

Utilizar metodologias ativas.

Sugestões:

BookCreator, Lelesilabas, Kahoot!,
Mentimeter, Padlet [...]



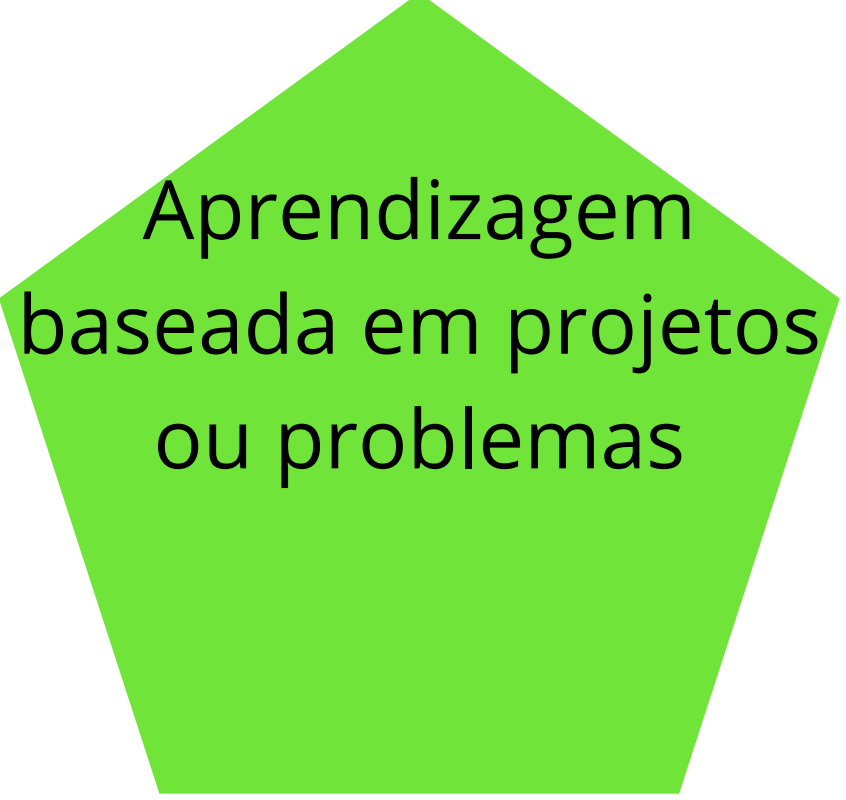
Metodologias Ativas



Sala de aula
invertida

Combinação de Atividades, Desafios
e Informação contextualizada.

"Para aprender a dirigir um carro, não basta ler muito sobre esse tema; tem que experimentar, rodar com o ele em diversas situações com supervisão, para depois poder assumir o comando do veículo sem riscos" (MORAN, 2015).



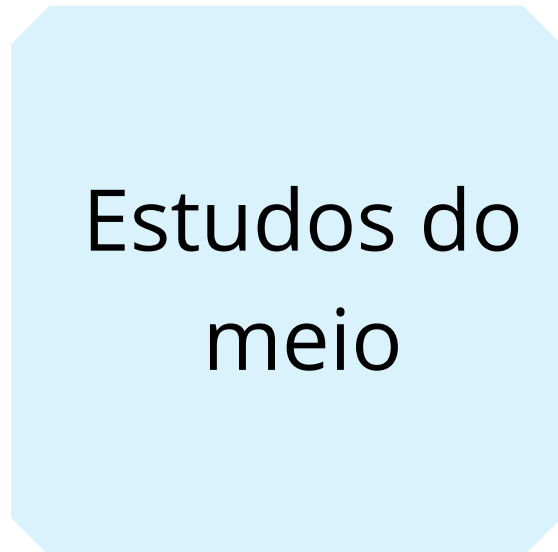
Aprendizagem
baseada em projetos
ou problemas



Gamificação



Cultura
Maker



Estudos do
meio



Storytelling

Gamificação



- **é brincando que a criança evolui intelectualmente, e o meio mais agradável e lógico de levar uma criança a aprender, é através do lúdico**
- **os jogos educativos são excelentes também para alunos que possuem dificuldade de concentração e de aprendizagem**
- **coletivo e individual: tomada de decisões, cooperatividade, criatividade, autonomia, dentre outros.**
- **as TDIC possibilitam uma gama de ferramentas e recursos tecnológicos**

O uso das tecnologias: a percepção dos alunos

Amostra: 1486 escolas, sendo 488 de ensino fundamental I .
[...] em torno de 9000 alunos.

- 79% do total de alunos indicam que as aulas ficam mais legais;
- 71% alegaram que o aprendizado fica mais fácil;
- 69% afirmaram que as tecnologias fazem com que prestem mais atenção na aula.



(CGI, 2016)



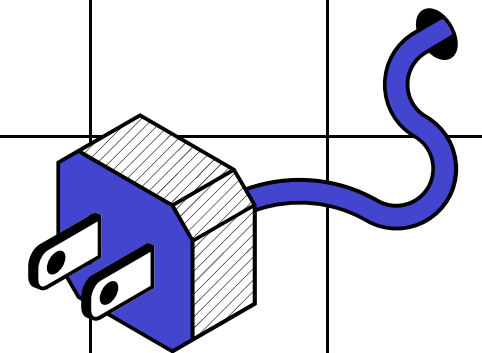
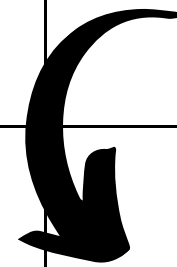
KAHOOT!

É uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos que torna mais fácil criar, compartilhar e jogar jogos de aprendizagem ou questionários de trivia em minutos.

- Provas interativas;
- Avaliações personalizadas;
- Atividades diversas.



Acesso por aqui:



Game PIN: 07955141

https://kahoot.it/challenge/07955141?challenge-id=520632a9-3487-4058-b2a2-cc937b7550ed_1622047644054



Olaf está esperando uma primavera

36 favoritos

4,9 mil jogadas

6,3 mil jogadores

Jogar

Editar



Um kahoot público

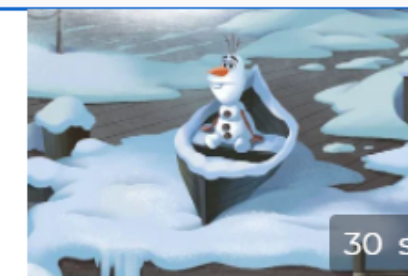
A primavera é incrível! Aprenda mais sobre flores, filhotes de animais, dias ensolarados e barcos a vela

Perguntas (8)

[Mostrar respostas](#)

1 - Quiz

Olaf está ansioso pela nova estação, mas ela chega devagar. Com base na imagem, ele m...



30 s



ler um livro.



passar de barco.



sentir o perfume das flores.

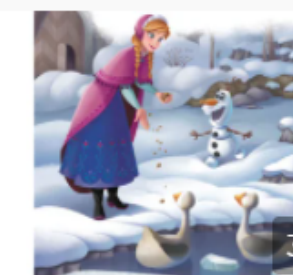


ver animais filhotes.



2 - Quiz

É divertido alimentar animais no parque em qualquer estação, ainda mais na primavera! ...



30 s

GOOGLE FORMS

É uma plataforma online para gerenciamento de pesquisas, sendo que os usuários podem elaborar formulários e disponibilizar publicamente.

- Atividades objetivas e dissertativas;
- Diversas formas de expressas a resposta (múltipla escolha, escala do tipo Likert, escala numérica, dissertativas; caixa de seleção);
- Adicionar vídeos e fotos.



Formulários



Formulário sem título

Descrição do formulário

Este formulário está coletando automaticamente os e-mails dos usuários do domínio SEDUC. [Alterar configurações](#)

Sem título

Descrição (opcional)

⋮

Pergunta sem título

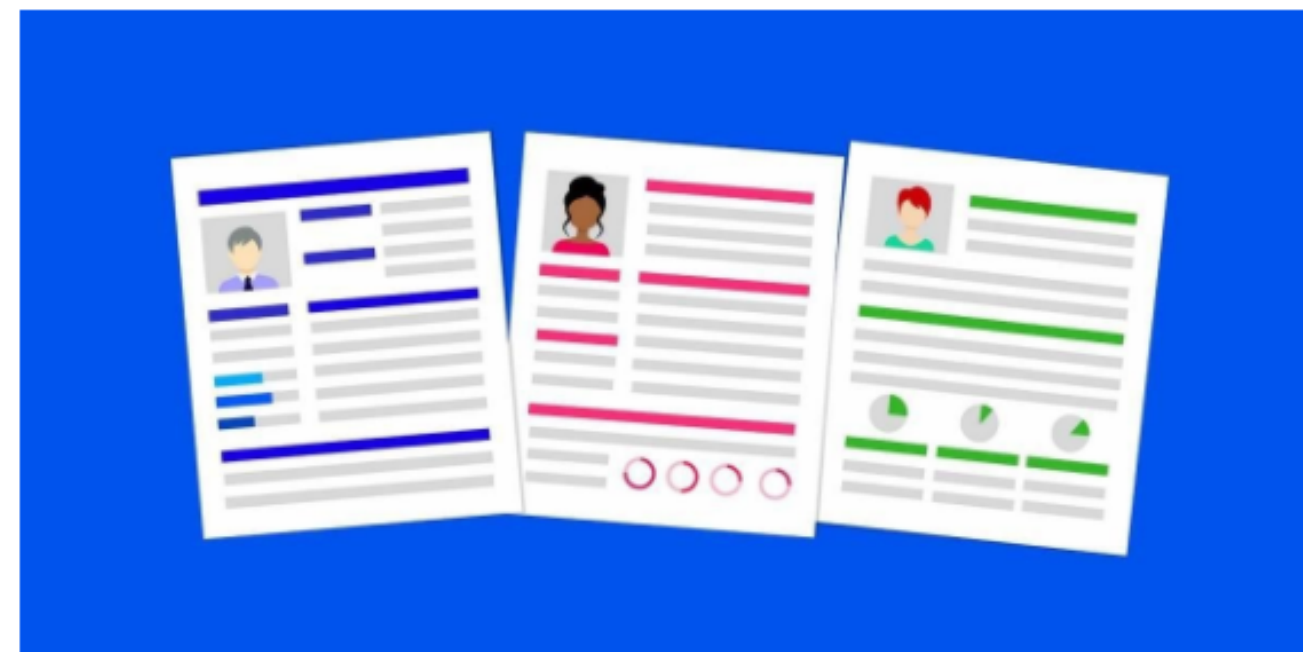
Opção 1

Adicionar opção ou [adicionar "Outro"](#)

- ☰ Resposta curta
- ☰ Parágrafo
- Múltipla escolha
- Caixas de seleção
- Lista suspensa
- 📁 Upload de arquivo
- ⋯ Escala linear
- 🔲 Grade de múltipla escolha
- 🔲 Grade da caixa de seleção
- 📅 Data
- 🕒 Horário



Título da imagem



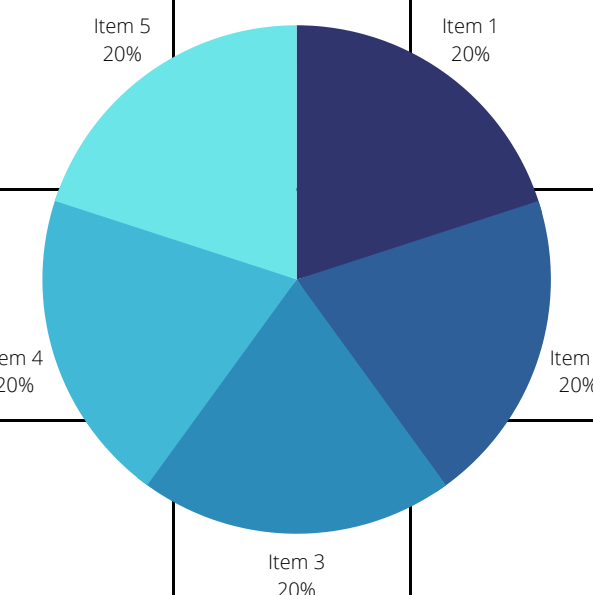
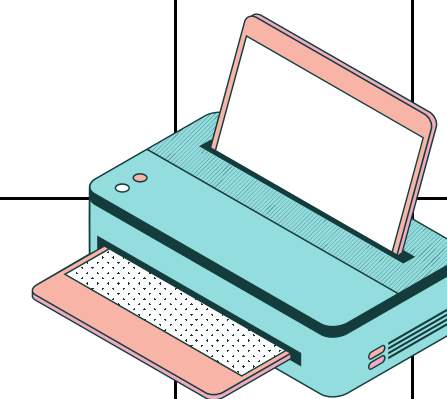
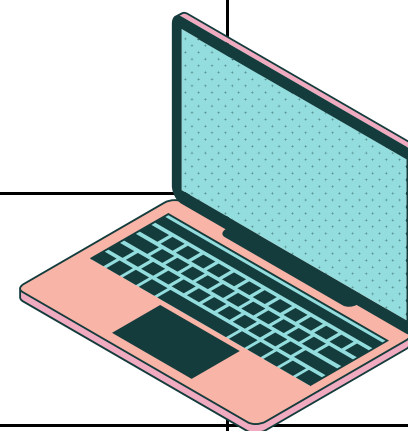
Video sem título



CANVA

É uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais.

- Convites de reuniões;
- Plano de aulas;
- Roteiro de aulas;
- Folders e Flyers diversos;
- Certificados;
- Cartões;
- Integrar áudios e vídeos.



Templates

🔍 Buscar templates

Para você Ver tudo

Apresentação simples Ver tudo

Apresentação educacional Ver tudo

Apresentação de eventos e interes... Ver tudo

Elementos

Uploads

Texto

Código QR

Incorporar

Mais

Templates

🔍 Busque qualquer conteúdo do Canva

Elementos

Celular Whatsapp Fundo Instagram

Usados recentemente Ver tudo

Linhas e formas Ver tudo

Elementos gráficos Ver tudo

Fotos Ver tudo

Notas

5.0s

0 100 200 300 400 500 600 700 800 900

Página 22 - Adicionar título à página

Página 23

MENTIMETER

É uma plataforma online que permite criar apresentações interativas.

- WordCloud (Nuvem de Palavras);
- Múltipla Escolha;
- Ranking;
- Escala;
- Perguntas;



Acesse menti.com

Código: 5578 1849

www.menti.com/wde8du22jg



Mentimeter

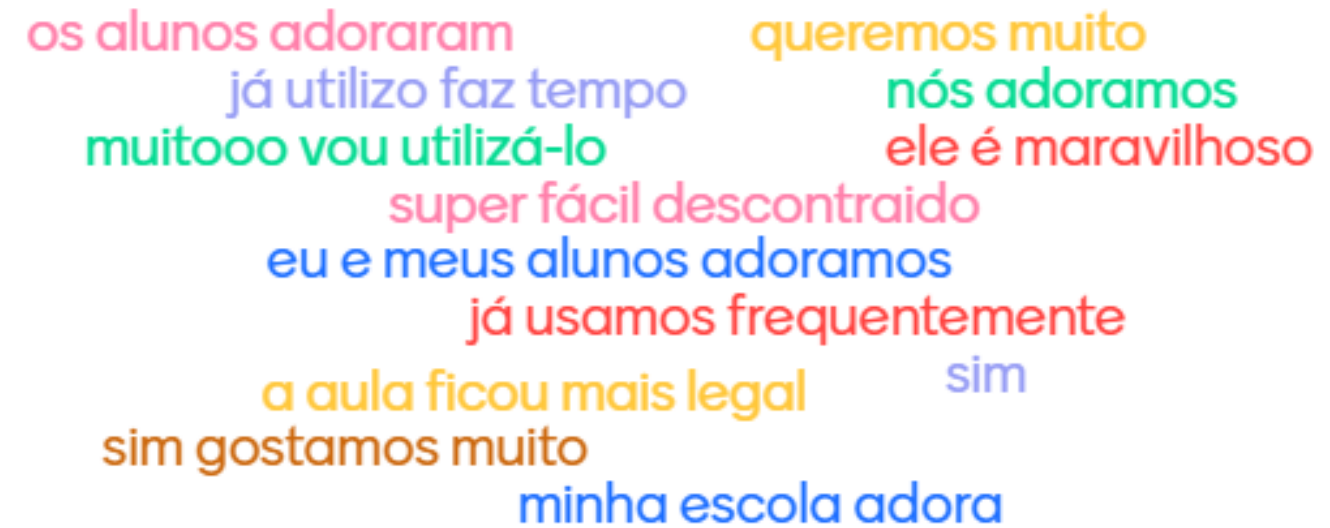
How would you describe this in three words?



| Type | Content | Customize |
|--------------------------|----------------|----------------|
| Popular question types ? | | |
| Multiple Choice | Word Cloud | Open Ended |
| Scales | Ranking | Q&A |

Go to www.menti.com and use the code 5578 1849

Você já usou o "Mentimeter" ? Tem curiosidade para utilizar ?



IN SHOT

É uma plataforma online que permite criar e editar vídeos.

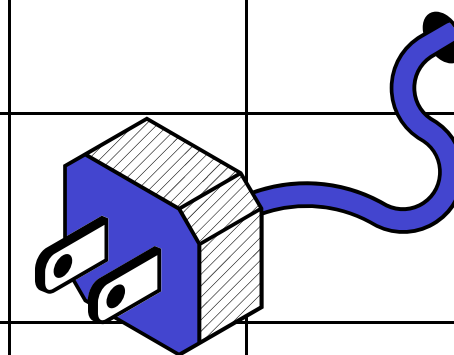
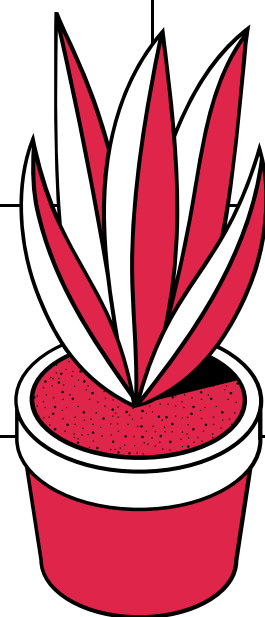
- Criar vídeo-aulas;
- Efeitos de transição de vídeo;
- Adicionar adesivos e textos;
- Editor de fotos e filtros;



BOOK CREATOR

É uma plataforma online que permite criar e editar livros digitais.

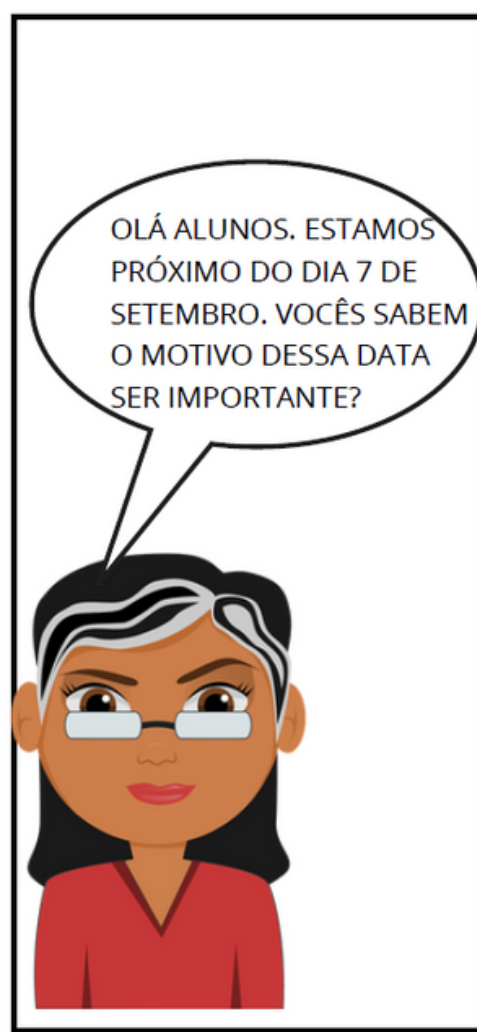
- Criar e editar livros digitais;
- Adicionar adesivos e textos;
- Fotos, vídeos, áudios...
- Recurso "read to me".



(BATAGLIA, 2021)



BOOK CREATOR



LELE SILABAS

É um aplicativo criado para facilitar o aprender brincando.

- 30 estágios
- 90 palavras
- 60 fonemas





MIND MEISTER

É uma plataforma virtual desenvolvida para criar mapas mentais e anotações variadas.





PADLET

É uma plataforma online que possibilita desenvolver quadros, documentos e páginas da web fáceis de ler e divertidos de usar.

- Murais;
- Linha do tempo;
- Mapas conceituais;
- Mapa mental;
- Conversas;
- Colunas de informações.



padlet

Acesse por aqui:



<https://padlet.com/laranjeiraguiIherme/84h8zg4wf2jgy5w5>



O que você achou dessa formação ?



Mural

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Agrupe o conteúdo em um layout no estilo tijolinhos.

[SELECIONAR](#)

Lista

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Simplifique a organização do conteúdo em um feed vertical fácil de ler.

[SELECIONAR](#)

Grade

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Organize o conteúdo em linhas de caixas.

[SELECIONAR](#)

Coluna

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Agrupe o conteúdo em uma série de colunas.

[SELECIONAR](#)

Conversa

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Comuniquem-se em um ambiente semelhante a um bate-papo.

[SELECIONAR](#)

Mapa

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Adicione conteúdo a pontos em um mapa.

[SELECIONAR](#)

Tela

[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Distribua, agrupe e conecte o conteúdo do jeito que quiser.

[SELECIONAR](#)

Linha do tempo

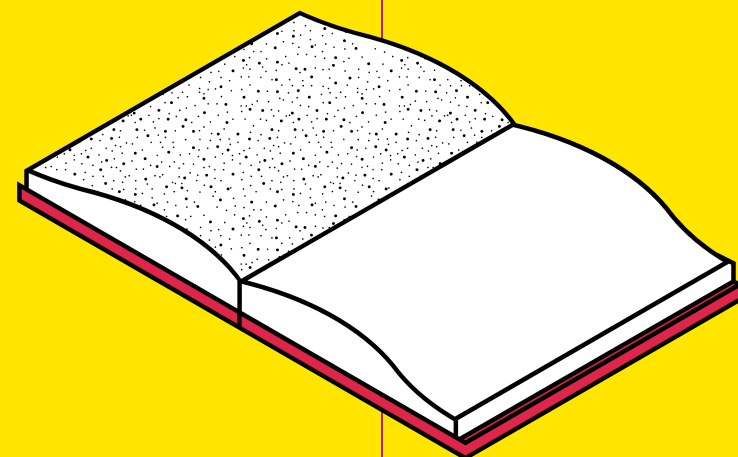
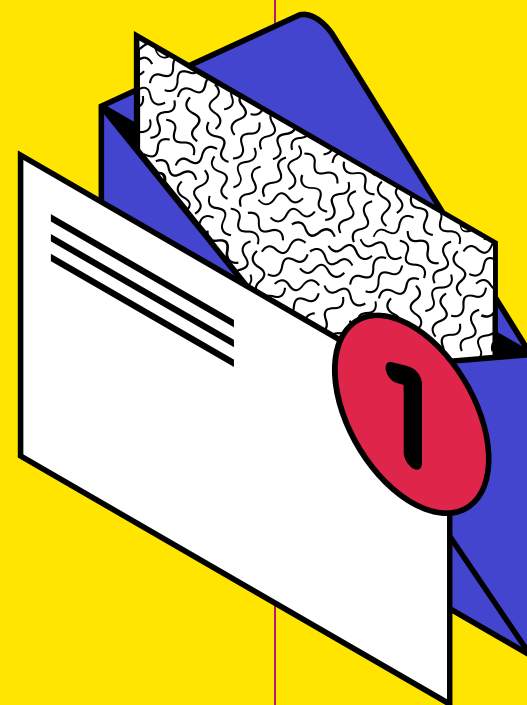
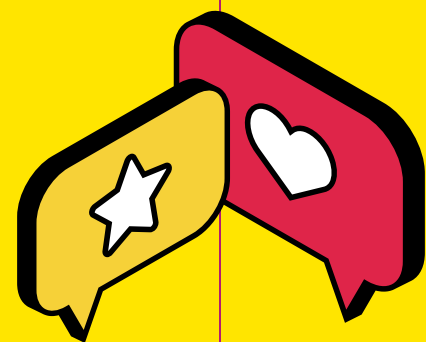
[PRÉ-VISUALIZAR](#)

Posicione o conteúdo em uma linha horizontal.

[SELECIONAR](#)

PERGUNTAS? COMENTÁRIOS?

Fique à vontade para
compartilhar seu feedback.



E-mail

laranjeiraguilherme@gmail.com

Professor Guilherme Laranjeira

Agradeço sua participação!