

Artefacto digital 1

Aluna: Maria da Conceição Grade Alves

Curso-Competências Digitais para Professores-2ª edição

#ecoimooc15, #**artefacto1** Artefacto digital 1- 24 de Maio de 2015

Antes de mais, é necessário criar um ambiente de aprendizagem, baseado na utilização de ferramentas digitais para ser implementado na sala de aula. Cabe à escola, o papel principal na operacionalização do ambiente de aprendizagem com ferramentas digitais. “É essencial valorizar e modernizar a escola, criar as condições físicas que favoreçam o sucesso escolar dos alunos e consolidar o papel das tecnologias da informação e da comunicação (TIC) enquanto ferramenta básica para aprender e ensinar nesta nova era.” (Ministério da Educação,2007:3)in (Texto 1:26).

Temos que dizer, que na escola do futuro, com a integração das tecnologias o professor não só vai passar informação, como também, ele vai receber informação juntamente com os alunos, ele é um agente multi-tarefas, que transmite conhecimentos, aperfeiçoa competências digitais, facilitadoras de novas aprendizagens, mas,é também orientador, e por fim avaliador do desempenho do aluno. A tecnologia é eficiente, e está, lado a lado, com o professor, transmitindo informação, a tecnologia é o portador e transmissor de informação. Um ambiente de aprendizagem, é sempre um espaço de aquisição de competências, de gestão, transformação, disseminação, e aplicação de conhecimentos. É neste cenário que temos uma turma de alunos, da disciplina de Informática.

A)Conteúdos a explorar

O objectivo é a integração das Tic na sala de aula, cuja finalidade é, desenvolver e potenciar os alunos de literacia digital,para uma maior destreza no uso das tecnologias de informação, que são um fim em si mesmas. A modalidade será presencial/virtual.

- O aluno através da exploração do desenho pedagógico, deverá saber solucionar o explicitado no desenho pedagógico. O desenho pedagógico é, a descrição das atividades, o tempo de duração, e as instruções para a aprendizagem. Será uma abordagem pedagógica, centrada no professor, nas TIC,e na aprendizagem independente, e centrada no aprendente/aluno.

-Saber explorar e utilizar a tecnologia de informação: Internet, computador, Quadro interativo, iPED, iPOD, Tablets, e usar como ferramenta pedagógica de enriquecimento das atividades da sala de aula. Saber pesquisar on-line, e desenvolver competências críticas, que permita a adaptação e a mudança.

-Desenvolver atividades /tarefa, adaptadas ao contexto. Interação com materiais e recursos. A intenção deste modelo é aplicar a aprendizagem conectivista, e praticas situadas como abordagem dominantes do séc.-XXI. Uso de redes sociais virtuais (espaço de divulgação de conteúdos, eventos, informação)

b)Competências a desenvolver nos alunos

-O aluno deve adquirir competências para ser um nativo digital, que o habilite a um saber fundamental para uma sociedade que caminha para o digital a passos largos. Capacitar o aluno para ser um novo tipo de participante: o participante digital, na aprendizagem, no trabalho, na vida cívica, e atividades sociais. A integração e aplicar os seus conhecimentos a nível social (ex.:

Artefacto digital 1

Aluna: Maria da Conceição Grade Alves

Curso-Competências Digitais para Professores-2ª edição

aceder a serviços públicos online) e intercultural. Capacitar o aluno para usar a tecnologia de forma segura, e a proteger-se e a ter mecanismos de segurança on-line. Analisar, compreender e avaliar sobre a informação que está disponível na Web.

-Explorar diferentes tipos de software. Compreender as mudanças evolutivas do ensino digital. Identificar e aplicar as ferramentas de comunicação Online

-Participar numa Plataforma colaborativa e de Aprendizagem para suporte de materiais.

C)Objetivos de aprendizagem

-Saber,pesquisar e explorar um conjunto de ferramentas, que a sua utilização, tenha vantagens para a educação.

-Capacidade de compreender oportunidades, e prática da aprendizagem colaborativa e conetivista. Potenciar o pensamento criativo. Aprender a funcionar em especial, com a ferramenta “Goanimate” para a criação de animações, para permitir que as aulas sejam mais interessantes

Como forma de motivar o aluno nas atividades, para conseguir os objetivos finais, é importante atribuir pontos/ “badges”, a integração de elementos de jogo, como forma de ajudar, como por exemplo: “gamification” de conteúdos : adicionar elementos desde o inicio da aula, até ao fim, propondo desafios aos alunos.“gamification” estrutural: “badges”e pontos (Níveis e Pontos)

d)Ferramentas tecnológicas

As ferramentas Tecnológicas de Comunicação e Informação (TIC),tem trazido novas direções á sociedade, cultura, mas principalmente á educação. Os jovens da turma, já estão bastante familiarizados com alguns recursos, em especial as redes sociais, facebook e Tweeter.

Perante os recursos disponibilizados de A a Z, escolhemos os recursos: “Prezi”, e “Slideshare” para a elaboração, produção e edição de vídeos, para a apresentação das atividades propostas pela professora. Escolhemos, também as redes sociais,Facebook e o Tweeter, que é o local onde é promovida a aprendizagem pela forte presença social. E por fim, escolhemos o Skype, por ser uma ferramenta de comunicação via internet, que permite comunicar, via chat de texto, áudio, e vídeo , de forma gratuita.

e)Como operacionalizar o uso das ferramentas tecnológicas

-Utilização do e-mail do Google, para fazer o cadastro, nas diversas ferramentas tecnológicas, para trocar e partilhar informação entre os elementos da turma,e para poder aceder ao á utilização de software social, como o blog, redes sociais, etc.

Tal como exemplifica no link: <http://goanimate.com/> ,a ferramenta “Goanimate” é importante para os alunos, por ser um programa com varias funcionalidades, a importação e exportação de, imagens, vídeos, fotos.

Artefacto digital 1

Aluna: Maria da Conceição Grade Alves

Curso-Competências Digitais para Professores-2ª edição

Em jeito de conclusão, podemos dizer que na atual sociedade as tecnologias de informação estão presentes no dia-a-dia de qualquer cidadão. Na escola, não se pode falar de educação, sem falar de tecnologias de informação, prevê-se um cenário em que professores e alunos terão que ter competências para lidar com todos os recursos tecnológicos, na sala de aula física e virtual, para uma democratização do ensino.

Webgrafia

Recursos disponibilizados na sala de aula virtual