



Mídias Digitais na Educação para Professores do Ensino Médio

Prof.^a Dr.^a Janete Sander Costa
Prof.^a Esp.^a Márcia Regina Diehl

Taquara, 09 de novembro de 2013.

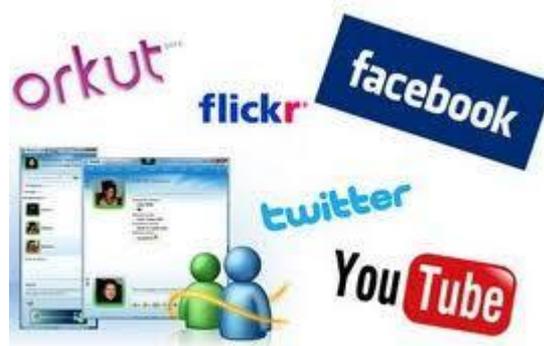
Sobre a WEB

" **'Não há setor da sociedade que não tenha sido transformado pela invenção**, num laboratório de física, **da web'**, diz Rolf Heuer, Diretor-Geral do CERN. 'Da pesquisa aos negócios e educação, a web tem reformulado a maneira como nos comunicamos, trabalhamos, inovamos e vivemos. **A web é um poderoso exemplo da maneira como a pesquisa básica beneficia a humanidade.**' "

(CERN, 2013, tradução nossa, grifo nosso)

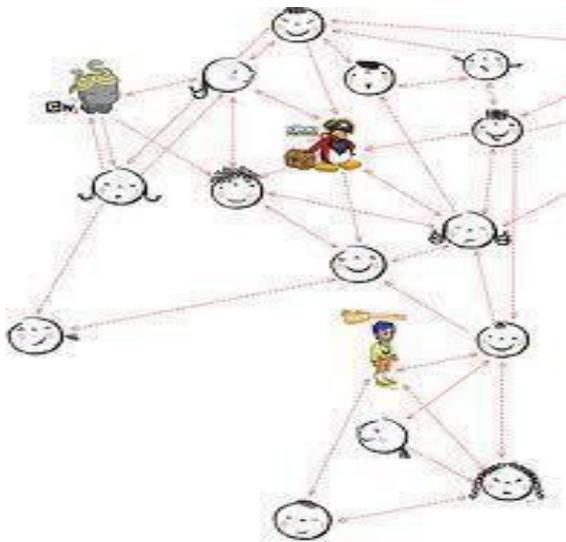
A revolução digital

- **Como participas desse movimento?**
 - **A tecnologia recria a realidade**
 - **Tecnologia: bênção e fardo**
 - **Tecnologia e cérebro**
 - **Sociedade digital e mentes conectadas**



Comunidades e redes virtuais

Novas formas de interagir e de ensinar/aprender



Mundo digital

E nós fazemos parte deste mundo! Como?



A revolução digital

A tecnologia recria a realidade



Aprendizagem compartilhada



Fenômeno *social learning*: “...processo de mudança social no qual as pessoas aprendem umas com as outras de maneiras que podem beneficiar sistemas socioecológicos maiores.”

Social learning

- “... a hiperconexão por meio de redes sociais e a internet não apenas modifica o processo de aquisição de conteúdos/informação por meio do professor, como também - e principalmente - **cataliza processos de aprendizado fora da sala de aula.**” (GABRIEL, 2013)
 - “...o sistema de aprendizado está sofrendo uma profunda transformação e isso deve ser considerado nos novos modelos educacionais, incluindo e abraçando **o social learning como parte integrante da educação formal.**” (GABRIEL, 2013)
-

Como podemos atuar neste mundo a partir da sala de aula?

- Como usar as novas tecnologias em sala de aula, em favor do aluno, em favor do professor (a)?
 - Para que utilizar as novas tecnologias em sala de aula?
 - Que tecnologias podemos usar em sala de aula?
 - Como integrar tecnologias e áreas do conhecimento?
 - Por onde podemos começar?
-

Afinal, o que são as mídias?

- **Mídias:** um meio utilizado para propagar informações. Ou seja, uma mídia é um meio de comunicação.
 - **Mídia digital:** meios de comunicação que se utilizam de sistemas digitais, tais como: *netbook*, *notebook*, celular, *smartphone*, PDA, *tablets*, computadores.
 - **Mídias analógicas:** meios de comunicação que não se utilizam de sistemas digitais, tais como: jornal, revista, rádio, TV (analógico e digital).
-

As Mídias e a Web

- As mídias digitais utilizam-se fortemente da *web*;
 - A *web*, lançada em 30 de abril de 1993, evoluiu com o passar dos anos, recebendo as classificações de:
 - *web* 1.0
 - *web* 2.0
 - *web* 3.0
 - **Web 1.0, 2.0 e 3.0** - termos relacionados às mudanças no comportamento dos usuários
-

Web 1.0 - consumo de informação

- **Web 1.0:** é estática, as pessoas apenas navegam e consomem informações; foi predominante até o final do séc. XX.
 - O primeiro site web está disponível neste endereço: <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>,
 - Veja este *site* ilustrado no próximo slide.
-

Web 1.0

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#) , [Policy](#) , November's [W3 news](#) , [Frequently Asked Questions](#) .

[What's out there?](#)

Pointers to the world's online information, [subjects](#) , [W3 servers](#), etc.

[Help](#)

on the browser you are using

[Software Products](#)

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#) ,X11 [Viola](#) , [NeXTStep](#) , [Servers](#) , [Tools](#) , [Mail robot](#) , [Library](#))

[Technical](#)

Details of protocols, formats, program internals etc

[Bibliography](#)

Paper documentation on W3 and references.

[People](#)

A list of some people involved in the project.

[History](#)

A summary of the history of the project.

[How can I help ?](#)

If you would like to support the web..

[Getting code](#)

Getting the code by [anonymous FTP](#) , etc.

Web 2.0 - participação



<http://taitcoles.wordpress.com/2011/07/11/effective-questioning-and-feedback-using-web-2-0-technologies-and-social-networking/>

Web 2.0

- **A Web 2.0** tem como característica principal a presença de diferentes plataformas de interação conhecidas como mídias sociais.
 - **Web 2.0:** é a *web* da participação, as pessoas usam a *web* como base para todo tipo de interação: *blogs*, vídeos, fotos, redes sociais. Funciona como uma plataforma participativa de serviços, por meio da qual não apenas se consomem conteúdos, mas principalmente colocam-se conteúdos.
 - **A Web 2.0** é também chamada de computação de nuvem - os aplicativos (Gmail, redes sociais, etc.) ficam na Internet (nuvem de computadores) e são acessados por meio de computadores com conexão *on-line*.
 - Mais informações sobre a **Web 2.0** podem ser encontradas aqui:
https://www.google.com.br/search?q=web+2.0&oq=web+2.0&aqs=chrome..69i57j0l5.3533j0j4&sourceid=chrome&espv=210&es_sm=119&ie=UTF-8#es_sm=119&espv=210&q=plataformas+web+2.0
-

Web 2.0 - Mídias Sociais

- Mídias sociais são:
"[...] um grupo de aplicações baseadas na Internet construídas a partir dos fundamentos ideológicos e tecnológicos da Web 2.0, e que permitem a criação e troca de Conteúdo Gerado pelo Usuário."
(KAPLAN, HAENLEIN, 2010, pág. 61, tradução nossa)
-

Exemplos de mídias sociais

- Plataforma de compartilhamento de conhecimento
Rede SOW (<http://redesow.faccat.br>);
 - Plataformas de redes sociais digitais
Facebook, Google+, Orkut, Tumblr;
 - Plataformas de vídeos YouTube, Vimeo;
 - Plataformas de música – Soundcloud;
 - Plataforma de colaboração
Google Drive, GTalk, Hangout.
-

Infográfico da mídias sociais da Web 2.0



Fonte: <http://www.evolvedmommy.com/web2-0/>

Web 3.0

- É o futuro já acontecendo: crescente participação de sensores do tipo RFID e *mobile tags* (QRcodes, por exemplo), de forma que qualquer coisa poderá fazer parte da Internet, não apenas documentos.
- Pessoas, animais, objetos, lugares ou “absolutamente qualquer coisa” poderá ser parte da *web*. Chamamos isso de Internet das coisas (ou *web* 3.0 ou *web* semântica).
- O volume e os diferentes tipos de informações e coisas que estão sendo acrescentados à *web* diariamente aumentam sua complexidade. Com esse rápido desenvolvimento, precisaremos de um novo paradigma de busca e organização, que é semântico.
- Sugerimos assistir ao vídeo com a autora Martha Gabriel para uma melhor compreensão dessa complexidade toda:

<http://www.youtube.com/watch?v=i4GG4etWjR8>

Mãos na massa

- Dividir a turma em pequenos grupos com até 4 participantes;
 - Responder no grupo:
 - a. Quais as mídias mais utilizadas em seu dia a dia, na sala de aula e/ou na preparação de materiais educacionais?
 - Discutir uma proposta para apresentar ao grande grupo:
 - a. De que forma se poderia utilizar uma das mídias sociais em sala de aula?
 - b. Indicar a mídia, o conteúdo, e uma proposta de trabalho para uma ou mais aulas.
-

Sites interessantes para as aulas

- **Portal do Professor do MEC - sugestões de aulas.** Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/buscarColecoesAulas.html>>.
 - **Revista Nova escola**
Disponível em:
<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/buscarColecoesAulas.html>>.
 - **Revista Escola Pública - boas práticas**
Disponível em:
<http://revistaescolapublica.uol.com.br/fixos/assuntos/boas-praticas.asp>
 - **Info escola: navegando e aprendendo**
Disponível em: <http://www.infoescola.com/>
 - **Guia de Tecnologias do MEC**
Disponível em:
<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000016303.pdf>
-

Outros conceitos interessantes:

- **ambiente virtual de aprendizagem (AVA):** sistemas utilizados em EaD para a disponibilização de conteúdo, realização de atividades, avaliações e interação entre alunos e professores. Em inglês: *Learning Management System (LMS)*.
 - **mobile learning:** aprendizado através de dispositivos móveis, como *notebooks, netbooks, celulares, smartphones, PDAs e tablets*.
 - **redes sociais:** incluem plataformas como Facebook, Orkut, que exigem a criação de perfis e permitem diversas formas de interação entre os usuários; ainda, apontam para as pessoas e as redes que se formam entre essas pessoas, com ou sem a utilização dessas plataformas.
-

Outros conceitos interessantes

- **comunicação assíncrona:** comunicação que não ocorre no mesmo instante, como no caso de troca de *e-mails*, fóruns de discussão, *wikis* e *blogs*.
 - **síncrona:** comunicação entre duas ou mais pessoas conectadas em tempo real para interagir em um *chat*, por exemplo.
 - **comunidade virtual:**
 - “[...] é uma comunidade que estabelece relações num espaço [virtual](#) através de meios de [comunicação](#) a distância. Se caracteriza pela aglutinação de um grupo de indivíduos com interesses comuns que trocam experiências e informações no ambiente virtual]” (WIKIPEDIA, 2013).
 - “[...] uma agregação cultural formada pelo encontro sistemático de um grupo de pessoas no ciberespaço. Este tipo de comunidade é caracterizada pela co-atuação de seus participantes, os quais compartilham valores, interesses, metas e posturas de apoio mútuo, através de interações no universo on-line.” (MUSSOI *et al.* 2008),
-

Referências Bibliográficas

CERN - Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire. Disponível em <<http://info.cern.ch/>>, acesso em 08 nov. 2013, tradução nossa.

GABRIEL, Martha. **Educ@r: (a) revolução digital na educação.** São Paulo: Saraiva, 2013.

KAPLAN, A. M.; HAENLEIN, M.; ***Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media.*** Sciencedirect.com. Acesso em 18 out. 2013. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232>>

MATTAR, João. **Web 2.0 e Redes Sociais.** São Paulo: Artesanato educacional, 2013.

MUSSOI, E. M.; FLORES, M. L. P.; BEHAR, P. A. 2008. Comunidades virtuais: um novo espaço de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/8aEunice.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2013.

Mini-currículo Janete Sander Costa

Doutora em Informática na Educação (UFRGS), mestre em Linguística (NYU) e licenciada em Letras, Português e Respectivas Literaturas (UFRGS). Atuou como professora, vice-diretora e coordenadora da extensão na FALEV e UCS-Campus Vacaria. Lecionou ainda no Centro Universitário Ritter dos Reis e na Faculdade Tecnológica do SENAI, nas disciplinas de linguística, línguas portuguesa, inglesa e outras. Atuou como docente e tutora em disciplinas dos Cursos de Especialização em Informática na Educação e no Programa Mídias na Educação, através do PRO-CINTED/UFRGS. No momento, atua na Faccat-EaD, em Taquara, RS, e Fatec Dental CEEO, em Igrejinha, RS.

Mini-curriculum Márcia Regina Diehl

Mestranda em Design Estratégico, possui especialização em Redes e Aplicações para Internet, e graduação em Análise de Sistemas pela Unisinos. Atualmente é coordenadora do Núcleo de Internet/Redes da Faccat, pesquisadora no Pólo de Inovação Tecnológica do Vale do Paranhana/Encosta da Serra, e docente da Faculdade Fisul, em Garibaldi-RS, nas disciplinas de Gestão da Inovação, e, TIC's – Tecnologias de Informação e Comunicação. Tem experiência na área empresarial, atuando principalmente nos seguintes temas: tecnologias de informação e comunicação, inovação e design estratégico.
