



Ciberinfância

por

Profa. Patricia Alejandra Behar



... necessidade de Mudanças no Ensino ...



Crise dos Paradigmas

Sociedade da Informação

Modelo Educativo

Technologias



NOVOS PARADIGMAS

PROCESSO COLETIVO

DINÂMICO

INTERAÇÃO

COMUNICAÇÃO

COOPERAÇÃO

SOCIEDADE EM REDE

INFORMAÇÃO X CONHECIMENTO

FORMAÇÃO

ENSINO

ESCOLA

Tecnologia

ALUNO

PROFESSOR

SOCIEDADE

Aprendizagem

?

?

?

?

?

?

?

Aprendizagem não significa aprender porque alguém ensina, mas sim, o **processo de construção**, re-construção e de tomada de consciência do próprio desenvolvimento por parte do sujeito.

Entende-se que tudo acontece pela **ação** do sujeito e é através dela que se **constroem as estruturas do conhecimento**.



CULTURA DE ENSINO

INSTRUÇÃO

COMPETIÇÃO

CLASSIFICAR

COMPARAR

CONTROLE

ESPAÇO HIERÁRQUICO

MASSIFICAÇÃO

PROVA

**SEQUÊNCIA LINEAR DE
CONTEÚDOS**

INSTRUÇÃO

**AVALIAÇÃO COMO
CONTROLE**

COAÇÃO

CONFORMISMO

ENSINO POR INSTRUÇÃO

INTERAÇÃO REATIVA

TREINAMENTO

CENTRADO NA ATIVIDADE DO

PROFESSOR RESPEITO UNILATERAL



CULTURA DE APRENDIZAGEM

CONSTRUÇÃO

REDES DE
CONVIVÊNCIA

COMUNIDADES DE
APRENDIZAGEM

AUTORIA

COOPERAÇÃO

CAPACITAÇÃO

RESPEITO MÚTUO

AUTONOMIA

CENTRADO NA
ATIVIDADE DO ALUNO

CONSTRUÇÃO DE REDES DE
INFORMAÇÃO

COLABORAÇÃO

PROFESSOR ATUA COMO
MEDIADOR

DESENVOLVIMENTO DE
COMPETÊNCIAS

AVALIAÇÃO É UM PROCESSO

Quais ações queremos atingir com o uso da tecnologia?

Cooperação? **Competição?**

Instrução? Construção?

Processo? Produto?

Seqüência? Não linearidade?

Interação?

Controle do professor? Do aluno?



Cibercultura e ciberespaço

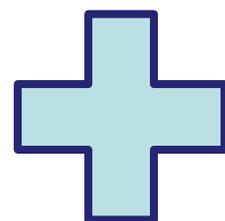


- Lévy: cibercultura envolve “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.
- Ciberespaço é um espaço que existe no mundo de comunicação em que não é necessária a presença física do homem para constituir a comunicação.
- Apesar da internet ser o principal ambiente do ciberespaço, este também pode ocorrer na relação do homem com outras tecnologias, por exemplo, o celular.

**Qual é o
presente e o
futuro da
Educação?**



Falta de Formação





Escola na Cibercultura

- **Desafio:** integrar ferramentas tecnológicas às práticas pedagógicas para se aproximar da realidade da ciberinfância.
- **Educadores:**
 - papel de orientadores e desafiadores da aprendizagem apoiada nas tecnologias.
 - criação de ambiente favorável ao desenvolvimento de materiais, às trocas de informações e ao compartilhamento das produções de alunos.

Ciberinfância



<http://kellerbarbara.wordpress.com>

- Um tipo de infância em que as crianças dominam as tecnologias.
- Está presente em vários lugares do planeta, mas em poucos espaços da nossa cidade.
- A mídia e as empresas de brinquedos estão atentas a esta "nova" infância, produzem incessantemente materiais para o consumo infantil e já perceberam que a *Web* é um espaço importante para isso.



Ciberinfância

- “[...] conectados à esfera digital dos computadores, da Internet, dos games, do mouse, do self-service, do controle-remoto, dos joysticks, do zapping” (Dornelles, 2005).

Ciberinfância

- Outras maneiras de se relacionar;
- Imagens, sons, escrita: múltiplas linguagens;
- Outras brincadeiras: passatempos on-line, videogames interativos, jogos de realidade virtual, etc.

Homo Zappiens (Veen & Vrakking, 2009)

- Conseguem realizar várias atividades ao mesmo tempo.
- Comportamento diferenciado de outros tempos, sendo mais ativa, direta, impaciente, incontrollável e indisciplinada.
- Diferentes modos de pensar e novas habilidades.





- Ferramentas tecnológicas servem para se comunicar, pesquisar, partilhar, criar, socializar, programar e aprender.
- A interação através da rede faz parte do seu dia-a-dia.
- Criam referências de si nas redes sociais.
- Facilidade de selecionar, localizar e comunicar informações.

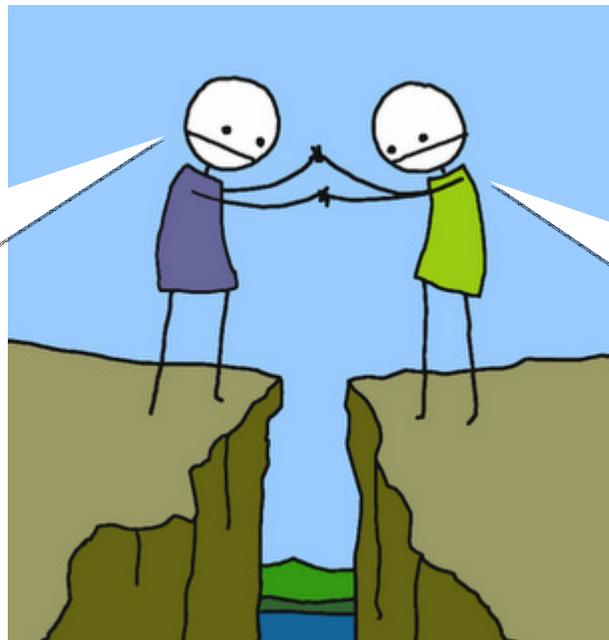
IMIGRANTES E NATIVOS DIGITAIS

**Marc Prensky
(2001)**



**Imigrante
Digital**

**Nascidos antes
de 1970/1985**



**Nativo
Digital**

**Nascidos
após 1985**

Imigrantes digitais

Utiliza mais agendas de papel. A agenda física é uma segurança.

Geralmente leem o manual de um novo aparelho ou programa de computador antes de utilizá-lo.

Nativos digitais

Utilizam os celulares para gravar os números. Eles não tem medo de perder o que é digital.

Não necessitam de manual, a curiosidade e a falta de medo são os aliados.

Imigrantes digitais

As informações são pesquisadas em livros impressos. As fontes impressas são mais confiáveis que a digital.

Marcam encontros com amigos por telefone. Em comunidades virtuais se relacionam com amigos que conhecem..

Nativos digitais

A informação utilizada é de sites. Confiam nas informações da Internet.

Utilizam a internet para se comunicar com os amigos. Não precisam da presença física para se falar.

Imigrantes digitais

Possuem o hábito de imprimir textos da internet para ler.

Para iniciar um texto preferem utilizar caneta e papel

Nativos digitais

Utilizam a internet para realizar a leitura de jornais e textos no geral Muitos nem sempre seguem a ordem do texto original.

Preferem redigir os textos diretamente no computador.

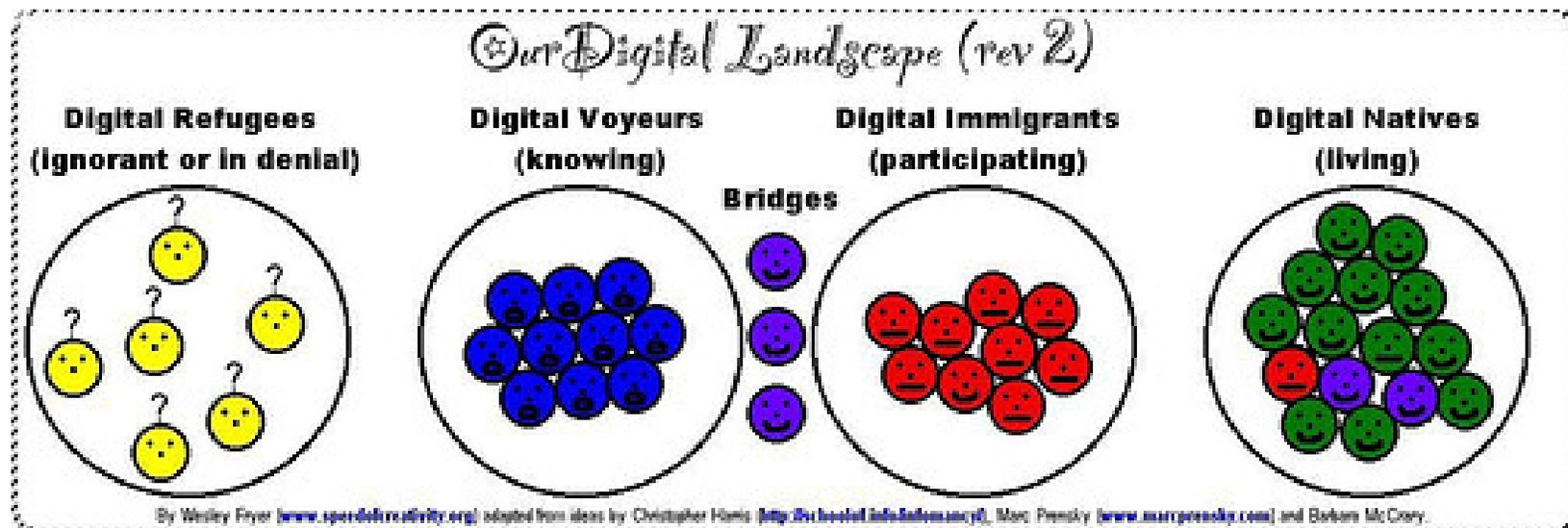
Wesley Fryer caracterizou quatro tipos de usuários:

Refugiados digitais: ignoram a tecnologia ou a negam, agindo como se ela não existisse;

Voyeurs digitais: conhecem a existência da tecnologia, mas não as utilizam;

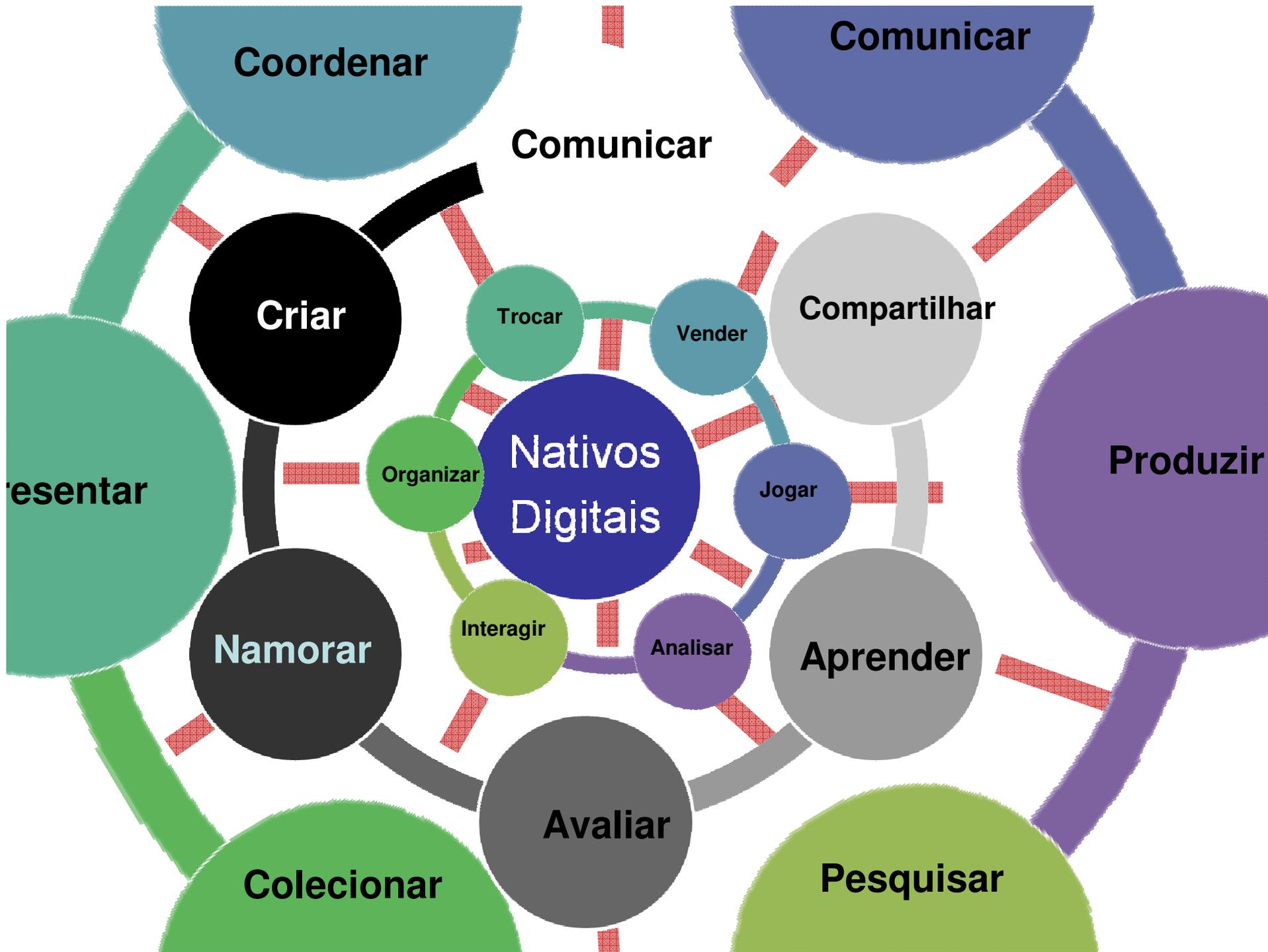
Imigrantes digitais: participam nas redes digitais, porém de modo limitado;

Nativos digitais: adotam de modo intenso a tecnologia em sua vida diária.



Quem são os nosso alunos?





Forma de comunicação:

- ✓ E-mail
- ✓ Messengers
- ✓ Redes sociais
- ✓ Chat (escrita diferenciada)
- ✓ Celular (torpedos)



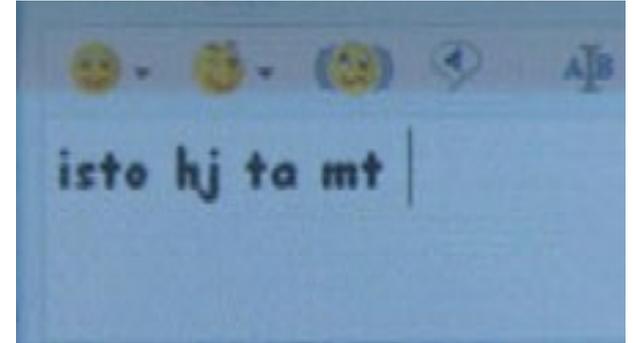
Aspectos ultrapassados para os Nativos digitais:

- Escrever cartas em papel;
- Conversar apenas com uma pessoa ao mesmo tempo;
- Guardar a informação como sinal de poder;
- Comprar CD de música em loja física.

Como trabalhar com os nativos digitais na escola?



Comunicação Escrita



- Nova linguagem : escrita oral.
- Trocar os “quês” pelos “k” ou os “ss” pelos “xs”, tornou-se um hábito para os jovens que todos os dias entram nos chats da Internet.
- A nova linguagem está revolucionando a forma de escrever dos mais novos.
- **“Escrevemos as palavras mais curtas, para ficarem mais pequenas e para serem mis fáceis de escrever e compreender”**, diz quem assim escreve. Alunos do 7º ano, com idades entre os 12 e os 15 anos.
- Os professores já estão familiarizados com as abreviaturas e alertam os alunos para que tenham cuidado e não as utilizem nos trabalhos da escola.
- A turma sabe que esta nova forma de escrita não pode ser utilizada no contexto escolar mas por um dia foi tema de conversa na sala de aula.

Comunicação escrita dos nativos

- “O uso excessivo da linguagem da “net” pode alterar a maneira como os jovens escrevem no dia a dia”
- Os dicionários da Internet podem ser uma ajuda para quem quer explorar o universo digital.
- Alguns linguistas defendem que o uso da nova linguagem pode levar as pessoas a **esquecer o português correto**
- A diferença desta nova linguagem é que não tem regras de escrita como o português corrente.
- É um código flexível que é ajustado pelo nativo.

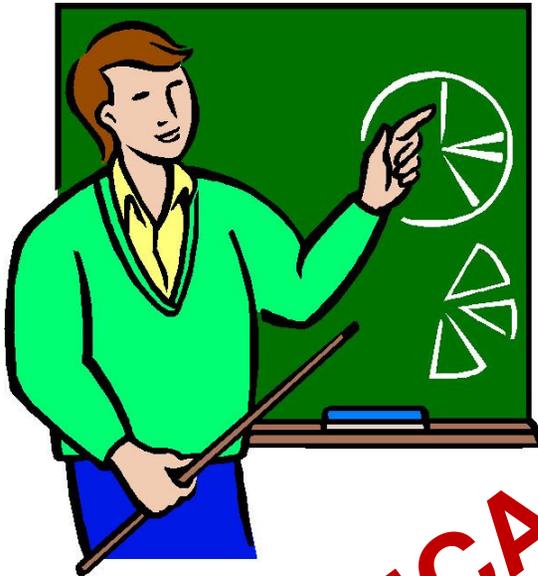
!@ra {h-€k£

Pequeno Dicionário Internetês-Português

Aaaa	ah!
Kd	cadê
Linkado	conectado
Cyber c'	usado para quem é 'traído' virtualmente
Kkkkkkk	risada
Rs	risos
Hehehe	risada
Hahaha	risada
Q	quê
Qr ou Qqr	quer
ou Ker ou Kr	
Açim	assim
T	te
Net	Internet
Dolo	adoro
T+	até mais
Bjnhux ou	beijos
Bjus ou Bjs	
Soh	só
Amigueenha	amiguinha
Tipow	tipo
Kem	quem
C ou Vc	você
Hj	hoje
Enqto	enquanto
Mm ou Msm	mesmo
Aew	OuOlá
Blz ou Blx	beleza
Td ou tudu	tudo/todos
Feiu	feio
Felix	feliz

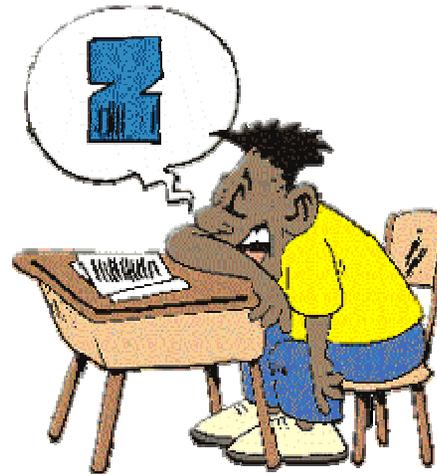
Triste	tdi
Xatuuu	chato
Lol	risada irônica
Flw	falou/tchau
K	ok
S	sim
Jg	jogar/jogo
Ow	ei, ei
Saum	são
Abs	abraços
Tão	estão
Fla	fala
Tava	Estava
Namo	namorada(o)
Sussa	sossegado
Noob	novato
K7 ou Kct	c*
Kra	cara
Nd	nada
Hrs	horas
Aximmm	assim
Windah	linda
Tb ou Tbm	também
Aki	aqui
Tc	teclar
Konsegue	consegue
Kom	com
Sb	sabe
Qdo ou Qnd	quando
Jah	já
Eh	é
Smp	sempre
Fds ou Findi	fim de

semana	
Arram ou Aham	sim
N ou Naum	não
Pq	por que/porque
Nossss	nossa
Affff	nossa
Xau	tchau
Eae, blz?	e aí, beleza?
Ond?	onde?
Fmz	firmeza
9dads	novidades
Fto	fotografia
P/	para
C	ser
Mto ou moh	muito
Tah	está
+.	mais ou menos
-P	mostrando a
língua	
:(ou [triste
:) ou :]	feliz
:D	muito feliz
:/	bravo
:/ ou =@	beijo
h/	abraço
S2	coração
X	segredo
X)	vergonha
;) 	piscando
=\	contrariado
Sux	desagradável,
ruim, péssimo	
R0x	oposto de sux

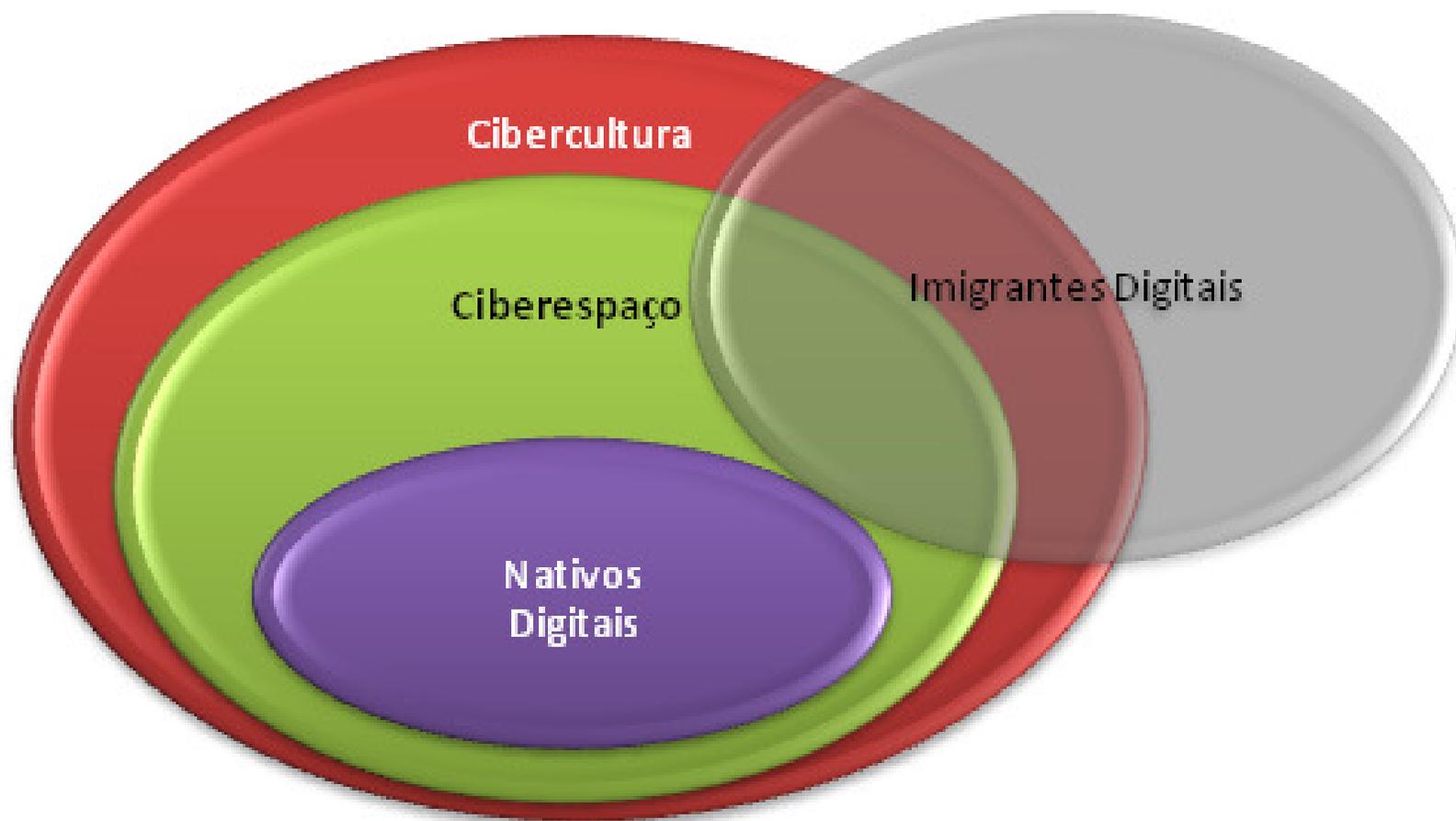


EDUCAÇÃO

**Alunos
falam/escrevem
em uma
linguagem e
professores em
outra..**

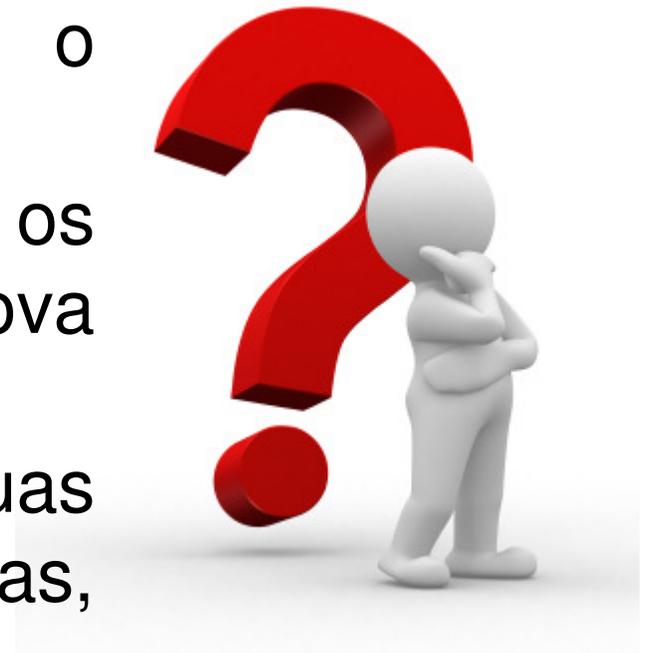


Como os professores se inserem?



Como ensinar os estudantes digitais?

- ✓ Reconsiderar a metodologia e o conteúdo;
- ✓ Aprender o mais que puder sobre os novos comportamentos da nova geração;
- ✓ Recorrer às tecnologias nas suas aulas para torná-las mais dinâmicas, interessantes e eficazes;
- ✓ Adaptar materiais, criar jogos lúdicos.



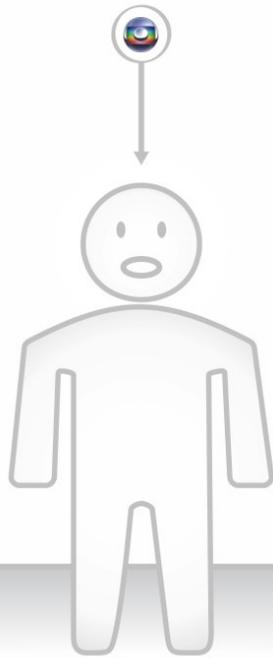
Dicas importantes:

- ✓ **Pesquisa:** indagar qual foi a fonte de pesquisa e se é confiável, analisando, comprando e sintetizando as informações;
- ✓ **Linguagem escrita:** explicar que existe a linguagem formal e informal e sua utilização;
- ✓ **Concentração:** explicar a importância da atenção para a realização de trabalhos (o uso de mais de uma mídia);

Dicas importantes:

- ✓ **Tempo:** a resolução de alguns problemas levará mais tempo;
- ✓ **Privacidade:** alertar o uso de imagens, senhas e informações pessoais na internet;
- ✓ **Ferramentas:** utilizar diferentes mídias lúdicas com os alunos;
- ✓ **Interação:** as interações online são importantes, mas as presenciais também devem ser realizadas.

o que voce fazia quando
chegava da escola



o que seu filho faz quando
chega da escola



Quais tecnologias utilizamos em sala de aula?



Web 1.0

→ Textos com hiperlinks para outros textos, figuras, animações e vídeos

→ Maioria dos serviços eram pagos

→ Transmissão de informações



Espectador



Web 2.0

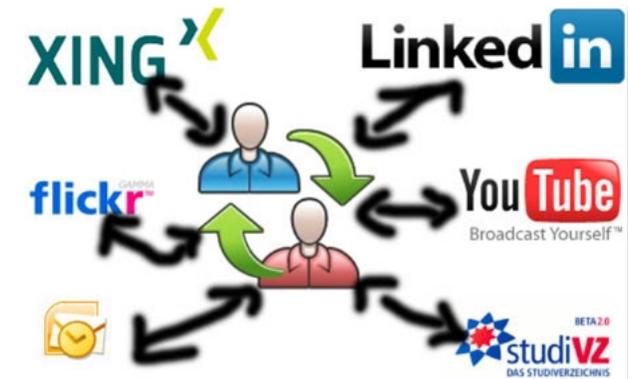
➔ **Participação**

➔ **Colaboração**

➔ Publicações online

Postar e comentar

Redes sociais/comunidades virtuais



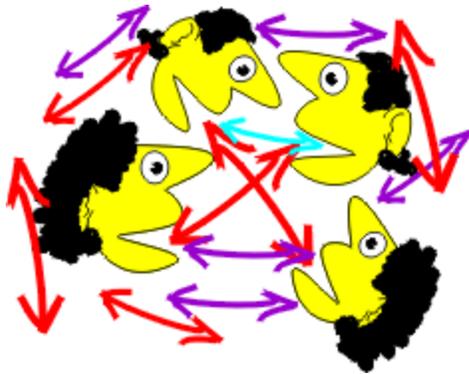
Ferramentas mais populares da Web 2.0:

➡ Criação de redes sociais

➡ Escrita Colaborativa

➡ Comunicação online

➡ Acesso a vídeos online







web

2.0

to

3.0



Web 3.0

→ Sistemas de conhecimento coletivos

→ Criar conteúdo de forma ativa e colaborativa

→ Agentes inteligentes



→ Representar a informação de uma maneira na qual computadores sejam capazes de interpretá-la

Práticas pedagógicas para ciberinfância

A partir de diferentes recursos tecnológicos, o professor pode:

- Conhecer mais as crianças com as quais trabalha (gostos, interesses, curiosidades, aflições);
- Conhecer/problematizar os recursos da *Internet*, para não negligenciar esses meios culturais disponíveis na contemporaneidade;

Práticas pedagógicas para ciberinfância

- Planejar novas experiências com as TIC na escola (pesquisa, autoria, publicação);
- Ver as crianças como produtoras de conhecimentos e técnicas e como autoras de suas produções;
- Refletir sobre experiências e abstrair delas o que as tornou interessante e o que pode ser explorado/melhorado.

Exemplos de Objetos de Aprendizagem para Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental

<http://www.nuted.ufrgs.br>

Link Produção técnica - > Objetos de aprendizagem



Objeto de Aprendizagem é todo o material digital dotado de diferentes mídias e que possui o seu conteúdo organizado de maneira não linear, inclusive possibilitando a sua constante avaliação, reelaboração e reutilização.

Mídias → texto, som, vídeo, hipertexto, animações, jogos e etc.

Projetos do NUTED

Objetivos

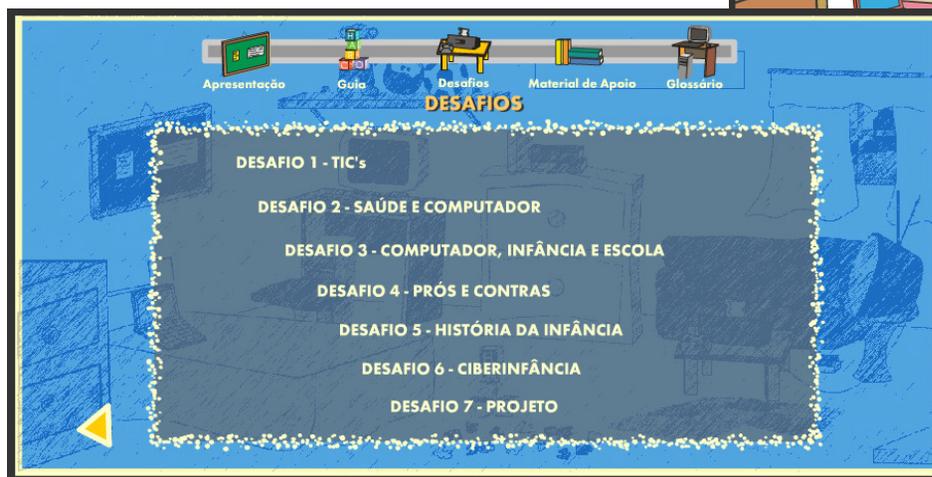
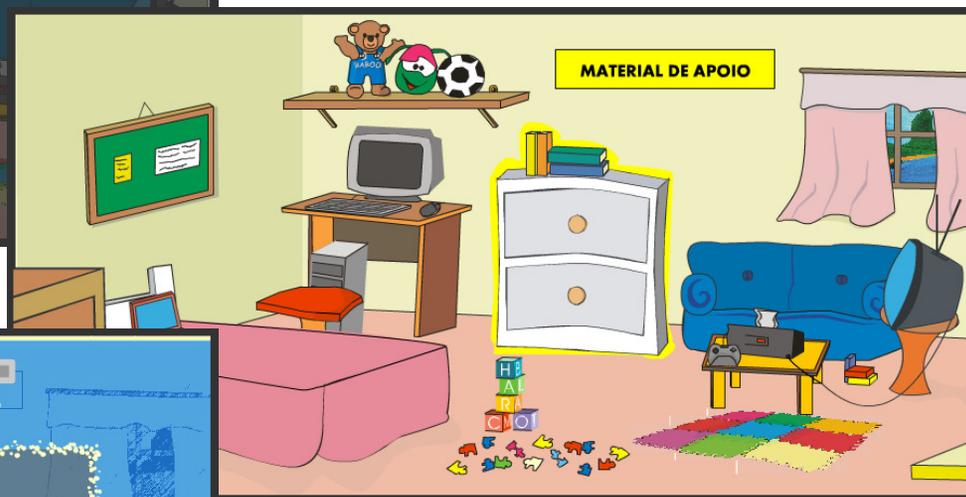
- Fornecer subsídios para que o educador infantil possa contextualizar o trabalho com as tecnologias na sala de aula.
- Proporcionar um debate acerca da sociedade em rede, ciberinfância e suas influências na educação.

Produzindo Professores de Educação Infantil para EAD a Cibercultura

Ciberinfância



Telas de entrada



Tela dos Desafios

Produzindo Professores de Educação Infantil para EAD e a Cibercultura

Arquiteturas Pedagógicas para Educação Infantil

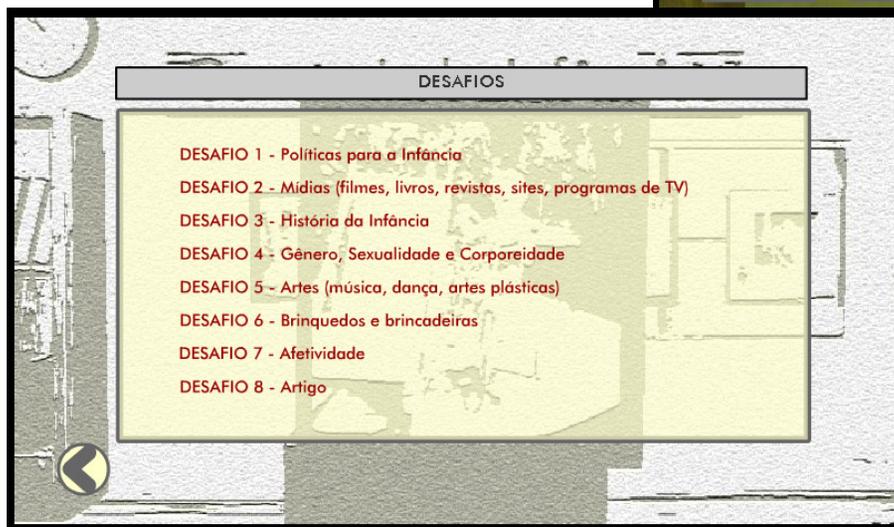


*Tela do Módulo
Arquiteturas Pedagógicas*

Tela dos Módulos

Produzindo Professores de Educação Infantil para EAD e a Cibercultura

Produzindo Infâncias



Telas de entrada

Tela dos Desafios

Construindo saberes na Educação Infantil

- **Objetivo:**
 - debater e conhecer um pouco mais sobre o modo de pensar das crianças no que se refere à formação dos símbolos, partindo dos diferentes tipos de jogos nessa faixa etária.

Construindo saberes na Educação Infantil

Outras Infâncias

Tela inicial

Outras Infâncias

Início	Guia	Desafios	Midioteca	Glossário
--------	------	----------	-----------	-----------



Apresentação

O objeto de aprendizagem Outras Infâncias tem como tema central as infâncias, pretendendo discutir alguns tipos de infâncias por meio dos seguintes desafios:

- Infância em Situação de Rua;
- Infância Trabalhadora;
- Infância em Situação de Risco;
- Infância "Executiva";

Os desafios potencializam as discussões com o objetivo de colocar esse tema dentro de uma discussão que parte não de verdades absolutas, mas de verdades em suspenso, a fim de problematizá-lo e procurar compreendê-los.

Bom Trabalho!

...umentar os aspectos si
paradoxal, em vez de
relacionamento entre os
objeto de disputa, alvo
protege. Mas está longe
circularidade das ações. P
GREGORI, Maria Filomena
262 p.

Infância em Situação

Início	Guia	Desafios	M
--------	------	----------	---



Desafio Infância em Situação de Rua

A expressão "menino de rua" gera controvérsias. Há "meninos de rua", mas sim crianças e adolescentes que habitam as ruas podem ser crianças que sua família; aquelas que vivem nas ruas e voltam pa somente retornam aos seus lares nos finais de sem as noites nas ruas e voltam para casa ocasionalmen 2007).
Em virtude da exclusão social, da busca pela sobrevi afeto no meio familiar instala-se a vulnerabilidade so às ruas pela falta de perspectiva quanto às condições estudo, lazer), pelo envolvimento com o tráfico de d abuso sexual.

Atividade:

Anote as suas idéias sobre meninos em situação de rua em forma de ficha. Leia os trechos do texto da autora Maria Filomena Gregori no link abaixo, assista à entrevista do pesquisador Elder Cerqueira e formule 2 questões para discussão com seu grupo, registrando os tópicos de maior importância. Após, faça uma resenha crítica, com um mínimo de 15 linhas, desenvolvendo os tópicos selecionados.

O BRASIL EM NÚMEROS

- O Brasil tem uma população de 170 milhões de pessoas;
- 80% da população está concentrada nas áreas urbanas;
- 49% da população do Brasil tem menos de 25 anos;
- O salário mínimo no Brasil é de R\$ 300 (moeda local) cerca de US\$ 125. Um dólar é equivalente a aproximadamente 2,4 Reais;
- Estima-se que 47% da população viva abaixo da linha de pobreza;
- Desse total, 61.385,672 são crianças com menos de 19 anos, cujas famílias tem uma renda de menos de US\$ 36 por mês;
- Por volta dos 14 anos de idade, quase 80% das crianças não acompanham o ensino (estão atrasadas) ou não frequentam a escola. Sendo que, ao chegar a idade de 18 anos, esse percentual cresce para 90%;
- Menos de 30% da população sabe ler ou escrever, ou compreender um texto simples.

Fontes: CIESP e IBGE / Dreams can be Foundation (2005)

Leitura Complementar

- Dreams can be Foundation. Disponível em: <http://www.dreamscanbe.org> Acesso em: 31 ago. 2007.
- Assista ao vídeo: [Meninos de Rua](#)

Telas do desafio

Construindo saberes na Educação Infantil

FORMSIM

Telas do desafio



Desafio:
Jogos Simbólicos

No Jogo Simbólico (2-6 anos), o símbolo implica a representação de um objeto ausente (jogo de faz-de-conta), predominando a fantasia, o imaginário. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade. Essa é também uma forma de expressão. Esse jogo de faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, bem como revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Slides



Tela inicial

A produção da cultura infantil e os espaços digitais

- Contextualização histórica de jogos, *softwares* e *sites*, visando o trabalho pedagógico com a ciberinfância.
- Suporte para cursos de formação de professores.



The image shows a digital learning object interface. On the left, the word 'CIBER' is written vertically in large white letters on a blue background. To its right, the title 'Espaços Digitais na Ciberinfância' is displayed in white text. Below the title, there are five colored squares: yellow, green, red, blue, and pink. The main content area is a dark grey rectangle with white text. The title 'Apresentação' is centered at the top of this area. The text below discusses the historical context of digital technology and its impact on childhood, mentioning various digital devices and the evolution of digital culture.

Apresentação

Este objeto de aprendizagem (OA) trata do tema da tecnologia digital e da constituição da ciberinfância a partir de um contexto histórico. Destina-se a professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que participam de cursos de formação ou que tenham interesse pelo tema.

A proposta do OA é traçar um panorama histórico acerca da tecnologia digital e o seu uso por crianças. Pretende-se ainda identificar algumas características que marcam esta infância que lida com as novas tecnologias como computador, videogame, celulares, aparelhos de mp3, mp4, mp5, etc. Dessa forma, busca-se problematizar artefatos culturais, mais especificamente os digitais, destinados ao público infantil.

Pesquisas recentes têm apontado que, diferentemente da tradição moderna, não há uma infância universal, mas sim tipos de infância. As infâncias podem apresentar características marcantes, porém mesmo essas não são únicas, nem estanques. Suas características são flexíveis, fluidas e estão em constante modificação. Essas infâncias encontram-se, entrecruzam-se e conectam-se através da rede estabelecendo trocas.

Compreende-se também que não há "uma ciberinfância", mas traços de um tipo de infância na qual as crianças, permitidas pela cultura, dominam a tecnologia digital. Com o objetivo de que os professores se aproximem mais das vivências dessas crianças, este objeto de aprendizagem apresenta e analisa a trajetória e a evolução do computador e de seus recursos, especialmente no Brasil. Assim, acredita-se que, a partir da exploração deste objeto, é possível construir uma noção do contexto em que nascem e vivem as crianças que hoje dominam muitos artefatos digitais.

No decorrer do estudo, propõe-se analisar os diferentes usos que as crianças fazem desses meios tecnológicos, o que elas buscam, o que as diverte, o que as capta. Assim, acredita-se que será possível uma aproximação dos professores com as

http://www.nuted.edu.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2008/ciberinfancia/index.html

A produção da cultura infantil e os espaços digitais

A produção da cultura infantil e os espaços digitais

[Guia](#) [Glossário](#) [Midioteca](#)

- Home
- Módulo Geral
- Módulo 1
- Módulo 2

Apresentação

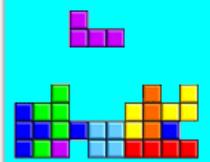
Este objeto de aprendizagem (OA) trata do tema da tecnologia digital e da constituição da ciberinfância a partir de um contexto histórico. Destina-se a professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que participam de cursos de formação ou que tenham interesse pelo tema.

A proposta do OA é traçar um panorama histórico acerca da tecnologia digital e o seu uso por crianças. Pretende-se ainda identificar algumas características que marcam esta infância que lida com as novas tecnologias como computador, videogame, celulares, aparelhos de mp3, mp4, mp5, etc. Dessa forma, busca-se problematizar artefatos culturais, mais especificamente os digitais, destinados ao público infantil.

Pesquisas recentes têm apontado que, diferentemente da tradição moderna, não há uma infância universal, mas sim tipos de infância. As infâncias podem apresentar características marcantes, porém mesmo essas não são únicas, nem estanques. Suas características são flexíveis, fluidas e estão em constante modificação. Essas infâncias encontram-se, entrecruzam-se e conectam-se através da rede estabelecendo trocas.

Compreende-se também que não há "uma ciberinfância", mas traços de um tipo de infância na qual as crianças, permitidas pela cultura, dominam a tecnologia digital. Com o objetivo de que os professores se aproximem mais das vivências dessas crianças, este objeto de aprendizagem apresenta e analisa a trajetória e a evolução do computador e de seus recursos, especialmente no Brasil. Assim, acredita-se que, a partir da exploração deste objeto, é possível construir uma noção do contexto em que nascem e vivem as crianças que hoje dominam muitos artefatos digitais.

No decorrer do estudo, propõe-se analisar os diferentes usos que as crianças fazem desses meios tecnológicos, o que elas buscam, o que as diverte, o que as capta. Assim, acredita-se que será possível uma aproximação dos professores com os interesses e as vivências das crianças que estão "ligadas" nas novas tecnologias, através das quais elas se relacionam crianças do seu próprio bairro ou outras distante milhares de quilômetros.



- Módulos
- Desafios
- Guia
- Glossário
- Midioteca

Software Social na Educação Infantil

Enfocar o uso/aplicação do software social no espaço pedagógico da Educação Infantil.

The screenshot shows a website interface with a navigation menu at the top: 'Software Social na Educação >>', 'Início', 'Guia', 'Midiateca', 'Glossário', 'Módulos', and 'Créditos'. On the right side, there are two buttons: 'Diminuir Letras' and 'Aumentar Letras'. The main content area is divided into three columns:

- Perfil:** A sidebar on the left containing a logo of five overlapping circles.
- Software Social / Página Inicial:** The central content area with the heading 'O Objeto' and sub-heading 'Apresentação'. The text discusses the changes in early childhood education spaces and the impact of social software. It concludes with 'Bom trabalho!'.
- Desafios Vizinhos:** A section on the right featuring four colorful icons: a red starburst, a green frog, a blue starburst, and a yellow globe.

At the bottom right, there is a 'Links Indicados' section with logos for YouTube, a stylized person icon, FTCC, and EPOCA.

Letramento Digital

http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2012/Letramento%20Digital/



LetEdu Letramento Digital
Objeto de Aprendizagem

Início Guia Módulos Glossário Midiateca Créditos

Início

A competência para usar os equipamentos digitais com desenvoltura permite ao aprendiz contemporâneo a possibilidade de reinventar seu cotidiano, bem como estabelece novas formas de ação, que se revelam em práticas sociais específicas e em modos diferentes de utilização da linguagem verbal e não-verbal. Pode-se afirmar que um indivíduo possuidor de letramento digital necessita de habilidade para construir sentidos a partir de textos que mesclam palavras que se conectam a outros textos, por meio de hipertextos, links e hiperlinks; elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície – textos multimodais. Ele precisa também ter capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente a informação disponibilizada eletronicamente, e ter familiaridade com as normas que regem a comunicação com outras pessoas através dos sistemas computacionais.

O Professor 2.0 da Ciberinfância

http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2009/professor20/index.html

www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2009/professor20/index.html

O PROFESSOR 2.0 DA CIBERINFÂNCIA

INÍCIO GUIA MÓDULO 1 MÓDULO 2 MÓDULO 3

MEDIATECA GLOSSÁRIO

O Objeto A+ A-

Este objeto trata da infância que convive com as tecnologias digitais, denominada de ciberinfância e sua relação/integração com as práticas pedagógicas no espaço escolar. Parte-se do conceito de Prensky que define esta geração como nativos digitais. São crianças que conhecem o computador desde que nasceram e navegam, se comunicam, interagem através da Internet com maior naturalidade/familiaridade. Pode-se dizer que estas vivem no mundo da Web 2.0, que significa uma segunda geração de serviços de internet, os quais visam a participação, comunicação, interação e produção do usuário.

Atualmente, observa-se que, na maior parte das vezes, o trabalho desenvolvido nas escolas não leva em consideração os recursos que as crianças já estão familiarizadas, gostam e se interessam. Portanto, o objetivo deste objeto de aprendizagem é pesquisar e disponibilizar aos professores desta geração material didático-pedagógico digital acerca de "possíveis" práticas pedagógicas que contemplem a ciberinfância, de forma que as crianças construam novos conhecimentos para a vida na sociedade contemporânea.

CRÉDITOS

Localizar: \ Próxima Anterior Realçar tudo Diferenciar maiúsculas/minúsculas Texto não encontrado

15:30
17/06/2013

PRÁTICAS CRIATIVAS NA WEB 2.0

http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2009/criativas/index.html

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window with the following details:

- Browser Title:** Práticas Criativas na Web 2.0 - Mozilla Firefox
- Address Bar:** www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2009/criativas/index.html
- Navigation Bar:** Includes buttons for 'Localizar', 'Próxima', 'Anterior', 'Realçar tudo', 'Diferenciar maiúsculas/minúsculas', and 'Texto não encontrado'.
- Page Content:**
 - Header:** 'PRÁTICAS CRIATIVAS NA WEB 2.0' with a decorative graphic of yellow circles.
 - Left Sidebar:** Navigation menu with items: INÍCIO, GUIA, GLOSSÁRIO, MEDIATECA, and an orange button.
 - Right Sidebar:** Navigation menu with items: MÓDULOS, CRÉDITOS, O LABORATÓRIO, and O PROFESSOR 2.0 DA CIBERINFÂNCIA.
 - Main Content Area:**
 - Section:** 'O Objeto'
 - Text:**

A criatividade é um tema que vem sendo discutido constantemente na educação. Atualmente, existem diversas definições para o conceito de criatividade, bem como, o que é ser criativo. Por sua vez, a **Web 2.0** proporciona espaços virtuais para o processo criativo, através de suas ferramentas e das possibilidades de interação proporcionadas pela rede.

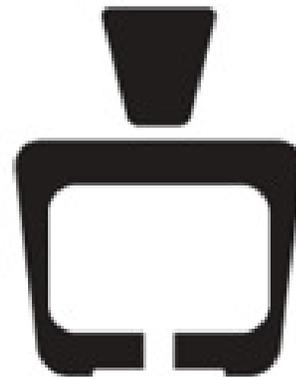
O objeto de aprendizagem (OA) "**Práticas Criativas na Web 2.0**" busca analisar, especificamente, o caráter criativo das ações na construção do conhecimento. Nesse sentido, os softwares sociais, presentes na web 2.0, podem proporcionar aos sujeitos situações práticas em que se possa analisar e refletir sobre as ações e seus resultados, compreendendo-os na medida em que sua mente cria instrumentos para interpretá-los.
 - Footer:** 'ver GUIA >'

Alunos zappiens

Alunos Zappiens

[Descrição](#) | [Acessar](#)

Alunos



Zappiens

Repositórios de Objetos de Aprendizagem

Banco Internacional de Objetos Educacionais
<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>

CESTA - <http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/>

Rived – Rede Interativa Virtual de Educação
http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php

Será que a tecnologia
muda a metodologia?

Tecnologia ou metodologia?

Atividade: Planejamento

- justificativa
- objetivos;
- conteúdos;
- metodologia
- materiais didáticos (digitais ou não);
- avaliação (professor, aluno e ação).



Aplicando estes conceitos
através das experiências de
algumas professoras de Ensino
Fundamental e Educação Infantil

Exemplos de planejamentos e
práticas pedagógicas

Exemplo de planejamento Educação Infantil

- Artes
- Professora Jéssica D. T.
- Turma: Jardim B
- Faixa Etária: entre 5 e 6 anos

Exemplo

Objetivos:

- Conhecer a obra do artista Miró
- Desenvolver a capacidade de leitura de imagens, identificando diferenças e semelhanças entre as imagens do artista
- Expressar-se através da imagem
- Interagir com as tecnologias

Exemplo

Metodologia:

- Apresentar aos alunos uma imagem do artista Joan Miró.
- Conversar sobre a imagem, ouvindo primeiro as impressões dos alunos.
- Escrever no quadro o nome do artista e dizer aos alunos que ele pintou o quadro.
- Questionar os alunos: como poderiam ser outras pinturas dele?
- Propor a pesquisa de outras imagens do mesmo artista.

Exemplo

Metodologia:

- Pesquisa do artista no Google.
- A professora ajudará a pesquisar no Google Imagens.
- Explicar sobre a diversidade de informações na internet, que qualquer pessoa pode colocar imagens e textos nela, por isso podem haver imagens que não serão do artista.
- Procurar identificar quais são imagens de Miró e quais não são.

Exemplo

Metodologia:

- Deixar que vejam quantas imagens conseguirem e ir perguntando quais são as semelhanças e diferenças entre as diversas imagens do artista.
- Cada aluno deverá copiar a imagem que mais gostou e colar em um arquivo doc, postando no Planeta Rooda – projetos (miro_nomedoaluno.doc)
- Após os alunos farão um desenho no Planeta Arte, inspirados em Miró.

Exemplo

Metodologia:

- Pintura: inspirados em Miró os alunos farão a sua pintura, soltando a imaginação (sem se preocupar com que os objetos e as pessoas pareçam com figuras reais), utilizando as possibilidades do material oferecido.
- Após a conclusão os trabalhos serão digitalizados e também postados no Planeta Rooda – projetos (nomedoaluno.doc)
- Os alunos irão comparar os desenho no computador e os desenhos com tinta, e comentar sobre suas experiências.

Exemplo

Avaliação:

- No decorrer das aulas serão avaliadas as seguintes questões:
 - Criticidade do aluno
 - Autonomia na realização das tarefas
 - Como a criança realiza os desafios
 - Como foi a interação com o ambiente

Alguns sites infantis

- Angela Lago (www.angela-lago.com.br)
- Júnior (www.junior.te.pt)
- EduKbr (www.edukbr.com.br)
- Educacional (www.educacional.com.br)
- Canal Kids (www.canalkids.com.br)
- EducaRede (www.educarede.org.br)
- Barbie (www.barbie.com.br)
- Hot Wheels (<http://br.hotwheels.com/>)
- Disney (www.disney.com.br)
- Turma da Mônica (www.monica.com.br)
- Recreio (<http://recreionline.abril.com.br/>)
- Iguinho (<http://iguinho.ig.com.br>)
- Smartkids (www.smartkids.com.br)
- Dolls (<http://dolls.com.br>)