



TecCiencia
Educação, Ciência e Tecnologia

PRODUZINDO CONTEÚDOS DIGITAIS

A tarefa de construção de materiais interativos é um desafio, uma vez que é pequeno o tempo de experiência da maioria dos profissionais de educação no planejamento de materiais desse tipo.

Na web existe grande quantidade de informações comerciais e materiais nem sempre adequados para educação.

OBJETIVO desta oficina: apontar aos professores a possibilidade de obter autonomia para criação de recursos didáticos digitais.

TECNOLOGIA X METODOLOGIA

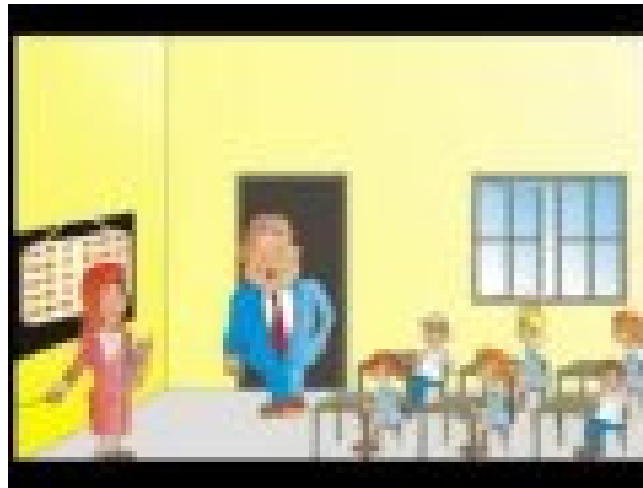
É comum acreditar que os professores por serem competentes em determinada área disciplinar, também possuem habilidades para produzir facilmente objetos de aprendizagem ou situações didáticas para suas turmas.

Quando falamos em tecnologias digitais, essa suposição, muitas vezes, resulta em materiais que **não alcançam o potencial que a tecnologia oferece** e assim não ampliam o processo de ensino-aprendizagem.

MAS, O QUE FAZER ?

Questionário sobre.....Vocês terão o prazo de 31/05 a 04/06 para responderem ao questionário. Boa Atividade!

TECNOLOGIA X METODOLOGIA



tecnologia X metodologia

<http://www.youtube.com/watch?v=uRRZI-8vVWo>

Será que poderíamos fazer diferente?
O que seria necessário?

COMO UTILIZAR TODO POTENCIAL DA TECNOLOGIA?

Então MUDANÇA DE MÍDIA não vale a pena!

TEMOS QUE MUDAR A METODOLOGIA!

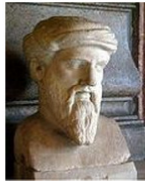
E USAR OS POTENCIAIS DA TECNOLOGIA DIGITAL QUE SÃO:

- AUTORIA
- INTERAÇÃO
- COLABORAÇÃO
- MULTIMÍDIA
- HIPERLINKS

ORIENTAÇÃO PRINCIPAL:

A orientação principal é que quanto mais diversificado o material, mais próximo estará das diferentes realidades dos educandos, possibilitando diferentes formas de interagir com o conteúdo e não se limitar a textos estáticos e figuras. Deve-se usar recursos de áudio (trilha sonora, ruídos especiais, músicas, jingles, falas.....) e recursos visuais (vídeos, dramatização, simulação, gráficos, mapas, fotos, ilustrações animadas e inanimadas, charges, hipertextos, efeitos de computação gráfica, **jogos**, objetos de aprendizagem, dentre outros.

UMA COMUNIDADE EXEMPLO?



Entrar



TEOREMA DE PITÁGORAS

By Erieda
Visualizado 1761 vezes

Esta comunidade foi criada com o objetivo de auxiliar os professores no uso dos recursos digitais para aprendizagem da prova do Teorema de Pitágoras

O **Teorema de Pitágoras** talvez seja o mais importante teorema de toda a matemática. Por esta razão, é o que possui maior número de demonstrações diferentes. Para começar a estudar o teorema, talvez seja interessante saber um pouco mais sobre o seu criador.

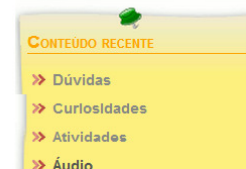
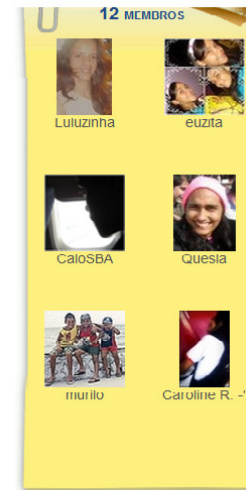
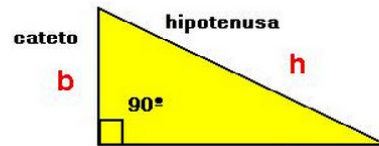
Quem foi **Pitágoras**? Então vá lá no site **Só Matemática!** em <http://www.somatematica.com.br/biograf/pit.php> e saiba mais sobre ele.

Para demonstrar que o teorema de Pitágoras é verdadeiro se propõe a seguinte atividade com os alunos na sala de aula.

Participantes: é indicado que a sala seja dividida em 5 grupos, para o manuseio.

Material utilizado: o modelo é constituído por um triângulo retângulo e dois quadrados sendo os lados de um deles congruentes ao cateto menor e os lados do outro congruentes ao cateto maior. Veja no manuseio como esse modelo foi construído.

Objetivo: mostrar que o quadrado da hipotenusa de um triângulo retângulo é igual à soma dos quadrados dos catetos.



<http://tecciencia.ufba.br/teorema-de-pitagoras>

Será que esta é a expressão de uma comunidade que usa todos os recursos que a tecnologia digital oferece?

Para produzir conteúdos digitais podemos:

- Usar sw para elaborar questões, atividades, como por ex **Hot Potatoes** site está em <http://hotpot.uvic.ca/>
- Construir histórias em quadrinhos
- Usar wiki (Wikipédia, wikispaces)
- Produzir blogs, webquests, ...
- Produzir conteúdos multimídia: vídeos, áudios, gráficos, mapas, esquemas, mapas conceituais, podcast, ...
- Produzir conteúdos úteis para a comunidade local e divulgar na rádio web
- Usar objetos de aprendizagem como os do RIVED
- Usar e produzir jogos, ...

**IMPORTANTE: OS ALUNOS TAMBÉM DEVEM SER PRODUTORES
DE CONTEÚDOS E DE CONHECIMENTOS
OU SEJA
TODOS DEVEM SER AUTORES**



<http://hotpot.uvic.ca>

Este sw inclui seis aplicativos, que permitem criar exercícios interativos de escolha múltipla, resposta curta, frase confusa, palavras cruzadas, preencher espaços vazios.

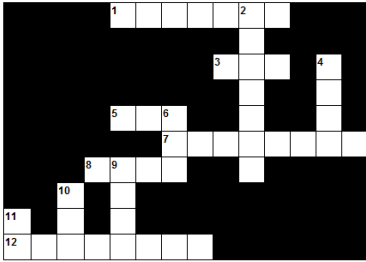
Estes exercícios podem ser publicados na web.

Hot Potatoes é freeware e possui interface em português.

Veja alguns exemplos de exercícios feitos construídos com o HOT POTATOES:

CRUZADA TECNOLÓGICA

Complete a palavra cruzada, e então clique em "Verificar" para checar sua resposta. Se tiver dúvida, Você pode clicar em "Dica" para obter uma pista. Clique no número da palavra para ver a questão, responda e clique em "Responder".



Esta atividade foi desenvolvida pela Profa Anna Friedericka para o Projeto Educandow em novembro/2007

Cruzada tecnológica
<http://bit.ly/e99ZM5>

Home Próximo

O que Você sabe sobre Astronomia?

Esclarecimento: este exercício foi traduzido do original que está <http://www.dy-tech.info/hotpot/astro/astronomy.htm>

Mostrar todas as questões

1 / 10 =>

Qual é o planeta mais quente?

A. Mercúrio

B. Terra

C. Vênus

D. Marte

Home Próximo

O que Você sabe sobre Astronomia?
<http://bit.ly/h06iVq>

Alguns animais tipicamente africanos

V. já deve conhecer alguns dos animais tipicamente africanos, isto é nativos daquele continente... Então vamos verificar seus conhecimentos a respeito do assunto?

Para isto preencha todos os espaços em branco e depois clique em "Verificar" para checar suas respostas. Use o botão "Dica" para obter uma letra da resposta que V. tem dúvida. V. pode também clicar em "T" para obter uma pista para encontrar a resposta. Note que V. perderá pontos se V. procurar pistas!

Como o segundo maior continente da Terra e uma população por volta de 850 milhões de habitantes, a África possui uma incrível diversidade cultural e ambiental, além de patrimônios naturais e históricos que devem ser preservados. Reconhecida como o berço do Homo , das civilizações históricas da África mediterrânea às tribos Masai Mara que habitam o Quênia, existe uma diversidade cultural, no tempo e no espaço, também impressionante.

A África é bem conhecida pela sua vida nas savanas e florestas equatoriais. Existem cerca de 45 espécies de primatas, incluindo os e . São mais de 60 espécies de predadores carnívoros como os , chitas, , hienas, cães selvagens, raposas, chacais e outros. Esses animais são vitais para a manutenção do equilíbrio ecológico das áreas em que habitam. Muitas espécies de herbívoros, aves, peixes, répteis e vários outros animais compõem o rico africano.

Você sabe qual é a diferença entre Parque de animais e Reserva de animais?
Existem várias diferenças, mas a principal delas é que nos Parques Nacionais não há gente morando, nós só podemos entrar neles para visitar.
Já nas é permitida a moradia dos humanos, portanto são lugares onde as pessoas convivem com a vida selvagem todos os dias; gente que forma tribos locais em diversos países do Continente Africano.
O Serengeti é o maior Parque Nacional africano, está localizado na , e é considerado a mãe de todos os parques, onde se pode fazer um safári de alta qualidade com uma incomparável experiência de vida selvagem.

Os animais chamados de "Big Five", ou os cinco maiores, são os: , , leões, leopardos e . Muitos turistas visitam as savanas africanas especialmente para ver essas cinco espécies de animais.

A é o mais alto dos animais, atingindo normalmente 5,5 m de altura. É nativa da África e vive em bandos nas savanas.

Os têm seu principal habitat nas savanas africanas, principalmente do Quênia e da Tanzânia. Hoje, fora da África, apenas a Índia ainda possui leões em seu habitat natural.

Alguns animais tipicamente africanos
<http://bit.ly/8ZP5KG>

[Voltar](#)[Home](#)[Próximo](#)

Metas de Desenvolvimento do Milênio

Ordene as palavras para formar uma das metas do milênio

Coloque as partes da frase em ordem para formar a sentença, para isto clique sobre a palavra. Quando Você achar que sua frase está correta, clique em Verificar para checar sua resposta. Se Você tiver dúvida, clique em Dica para obter a próxima palavra correta.

[Verificar](#)[Desfazer](#)[Reiniciar](#)[Dica](#)

os igualdade mulheres das Promover sexos autonomia entre e a a

[Voltar](#)[Home](#)[Próximo](#)

Ometas de Desenvolvimento do Milênio

<http://bit.ly/96sb1n>

Para aprender mais sobre a ferramenta pode-se usar os materiais em português:

- Um Tutorial da Versão 5 em <http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hotpotatoes/>
- Um outro Tutorial em <http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hotpotatoes/> onde se destaca
- "Como escrever boas questões" em http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hp_inst/
- Hot Potatoes Versão 6.2 - Guia de utilização em <http://bit.ly/h5wjnX>

VAMOS EXPERIMENTAR???

ALGUMAS OBSERVAÇÕES

1. Vamos falar da gincana, é necessário que já comecemos a pensar nela.
2. Nós e os professores devemos escolher as equipes para evitar que fiquem desequilibradas
3. Não existirá mais o papel do prof orientador da equipe, pois todos deverão orientar todos

IMPORTANTE: RESPONDER AVALIAÇÃO QUE ESTÁ EM

<http://bit.ly/HOy6ig>