

Diário de Bordo

Fabiano Eduardo Sanches Vasques

"Este Diário de Bordo é um recurso de registro do meu percurso de aprendizagem, nele mostro a quem quiser ler, materiais didáticos, leituras e links que utilizei na disciplina de Letramento Digital - UAB - 2018.2 - Turma 2º Semestre, do curso de Letras - Português pela UNIPAMPA."

Fabiano Eduardo Sanches Vasques

Diário de bordo, em inglês *Log Book*, é um instrumento utilizado na navegação para registro dos acontecimentos mais importantes. A expressão pode também ser usada como diário de algo que se faz, uma espécie de Sumário.

No processo de construção desse Diário de Bordo serão utilizadas leituras e relatos de experiências com recursos audiovisuais. O processo de construção cognitiva no meio acadêmico explora o uso das tecnologias dentro da Educação. Sendo assim, aborda-se o uso e as possibilidades de se utilizar as tecnologias que incorporam o conceito de Web 2.0 na educação e sobre a Geração Z.



Web 2.0 e educação

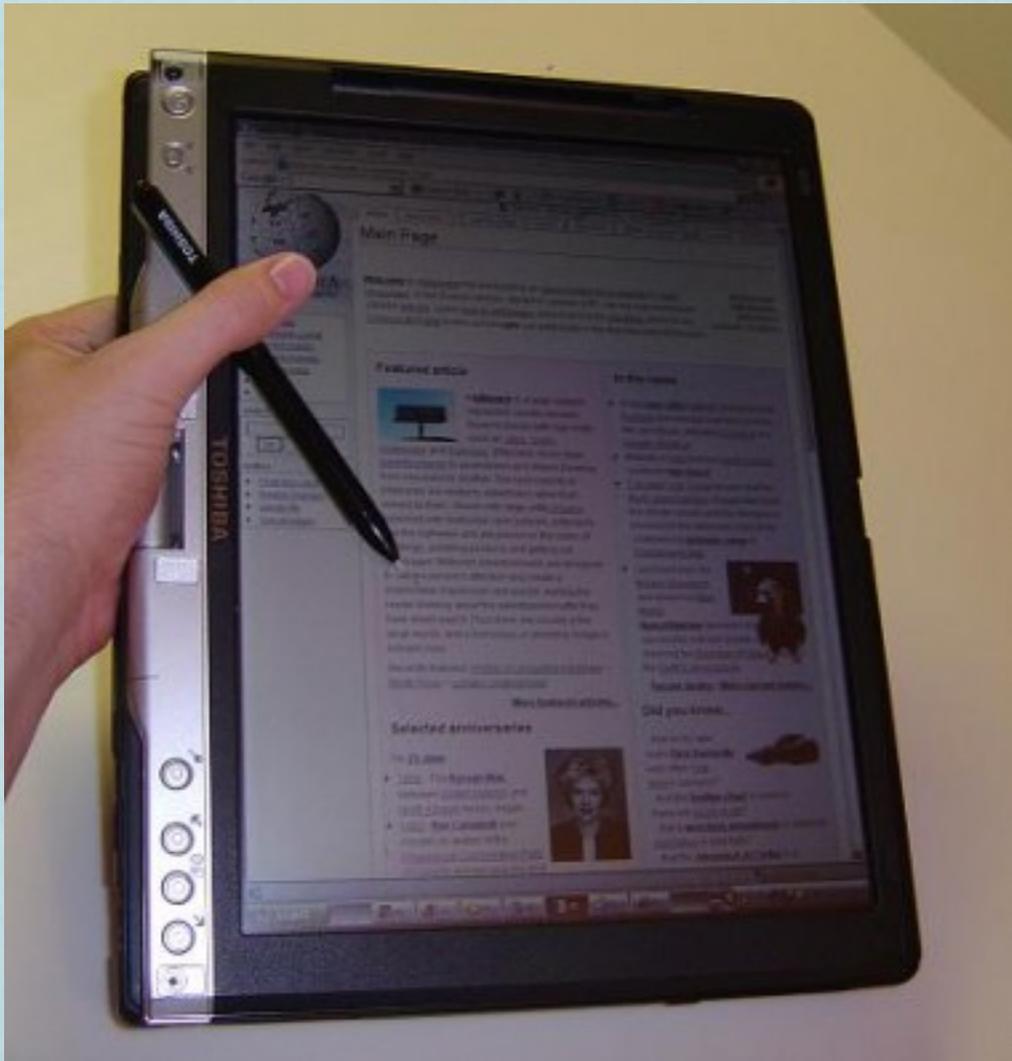
Web 2.0 é um termo usado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços oferecidos na internet, tendo como conceito a Web e através de aplicativos baseados em redes sociais e tecnologia da informação.

Com o aparecimento do Web 2.0, muitos sites deixaram de ser estruturas rígidas e estáticas e passaram a ser plataformas onde pessoas podem contribuir com o seu conhecimento para o benefício de outros utilizadores e visitantes. Assim, a Web 2.0 potencia e facilita a obtenção de conhecimento, tendo um impacto na educação. Um aspecto negativo é que

nos dias de hoje, as pessoas não armazenam informações com tanta facilidade e procuram na internet toda a informação já processada, o que não estimula o pensamento crítico.

Geração Z

A Geração Z é a definição sociológica para definir a geração de pessoas nascidas no fim da década de 1990 até 2010. Essa geração surgiu para suceder a Geração Y, no final de 1982.



Portanto, é a geração que corresponde à idealização e nascimento da World Wide Web, criada em 1990 (nascidos a partir de 2000) e no "boom" da criação de aparelhos tecnológicos (nascidos entre o começo de 2000 a 2010). A grande nuance dessa geração é zapear, tendo várias opções, entre canais de televisão, internet, vídeo game e smartphones.

As pessoas da Geração Z são conhecidas por serem nativas digitais, muito familiarizadas com a internet, compartilhamento de arquivos, telefones móveis, não apenas acessando a rede de suas casas, mas também pelo celular, estando assim extremamente conectadas. Suas principais características são: compreensão da tecnologia; capacidade de exercer multitarefas; abertura social às tecnologias; velocidade e impaciência; interatividade; resiliência.

As 6 características da Geração Z

- 1- **Pragmáticos** – Estes jovens são realistas ao extremo, práticos e em busca de satisfazer sua necessidade financeira e enriquecimento pessoal. São adeptos do pensamento lógico, autodidatas e responsáveis.
- 2- **Indefinidos** – para a Geração Z, o importante é não se definir. O “eu” é seu reino e seu lugar. Quebram e contestam vigorosamente todos os estereótipos e não ligam para definições de gênero, idade ou classe. Hipervalorizam o próprio eu, e por isso, desconstroem os rótulos, valorizando a identidade fluida.
- 3- **Conversadores** – Um traço surpreendente dos novos jovens é que eles constroem e não rompem. Dialogam, entendem e agregam. São avessos à polarização, compreendem a diferença. São ativistas, compassivos e ponderados.
- 4- **Selfies reais** – Veja um jovem por volta de 18, 20 anos e você terá uma pessoa que se mostra por inteiro e sem máscaras. É a primeira geração que

vive a ressaca da vida em rede. A hiperexposição e polarização desmedida dos Millennials dá lugar à espontaneidade e à vivacidade.

5- **Comunaholics** – Os “Zs” transitam por múltiplas comunidades e gostam de fazer parte de diversos grupos. Não importa a ideologia ou a corrente de pensamento. Sempre há um ponto de conexão entre as pessoas.

6- **Meme Thinkers** – Claro, é uma geração que adotou um novo código universal, baseado em memes e emojis. Usam a linguagem por códigos para exercitar sua capacidade crítica com leveza e humor. Uma linguagem conectada com o agora com múltiplas referências, além de gigantesco poder viral.

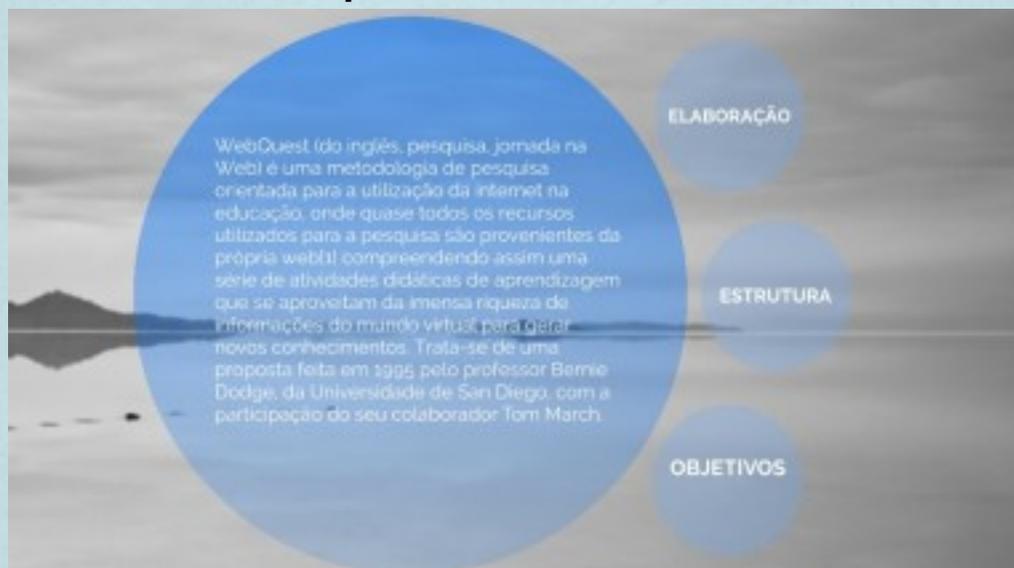
WEBQUEST



Educar na era da tecnologia da informação, também conhecida como sociedade do conhecimento, requer do professor uma nova postura, um papel novo: de detentor do conhecimento a facilitador do processo ensino-aprendizagem, pois estamos diante de um novo aluno, de um público filho de uma geração considerada “geração.com”, pois, de acordo com March (1998) a internet permeia seu dia a dia e dita as suas referências.

Nesse novo momento, o educador, com o intuito de agregar ao currículo escolar o poder motivador dos recursos da internet e de criar estratégias capazes de atrair a atenção de seu aluno, busca conhecer de perto outras formas de ensinar, outros métodos que agreguem à sua prática o espaço de autonomia do aluno na construção do conhecimento e que enriqueça cada vez mais o processo de ensino/aprendizagem.

Conceito de Webquest:



Estrutura:

Introdução

Nela você deverá apresentar as informações básicas da pesquisa aos alunos, orientando-os sobre o que vão encontrar na atividade proposta. Além disso, tem como objetivo despertar o interesse deles para realizar o trabalho, motivando-os para começar;

Tarefa

Descrever o que os alunos deverão elaborar durante o projeto, propondo um percurso a ser percorrido até o final dele, sem, entretanto, dá-los um produto pronto/acabado;

Processo

Fornecer descrições das etapas que os alunos deverão seguir para a realização do trabalho, incluindo orientações sobre como subdividir as tarefas;

Recursos

Disponibiliza aos alunos uma lista de referências bibliográficas a serem consultadas para a realização das tarefas.

Conclusão

Corresponde à finalização da tarefa proposta. Nela o professor deve apresentar um resumo que levará o aluno à reflexão da atividade com o objetivo de reconhecer o que foi aprendido.

Avaliação

Um tópico bastante comum na webquest é o intitulado de avaliação. Nesse tópico, o professor irá explicar os critérios que serão utilizados para avaliar o desempenho do aluno para com o seu trabalho. Após a elaboração desses tópicos, basta que o criador da webquest poste.

Objetivos Educacionais:

Pedagogicamente falando, a utilização da webquest pode ajudar o educador a alcançar objetivos educacionais importantes, tais como:

- a)** modernizar o jeito de se fazer educação, já que as webquests fazem o uso da internet, o que é uma maneira de praticar uma educação sintonizada com nosso tempo;
- b)** garantir o acesso a informações autênticas e atualizadas, pois os professores têm também o objetivo de selecionar as fontes de pesquisas para se obter informações confiáveis;
- c)** promover aprendizagem cooperativa;
- d)** desenvolver as aptidões cognitivas, pois a webquest oferece oportunidades para o desenvolvimento das habilidades do conhecer;
- e)** incentivar a criatividade.
- f)** transformar as informações existentes ao invés de apenas reproduzi-las, tendo em vista a necessidade de solucionar as questões e metas propostas pela webquest.

MOOCs (Massive Open Online Courses)



Curso Online Aberto e Massivo, do inglês Massive Open Online Course (MOOC), é um tipo de curso aberto oferecido por meio de ambientes virtuais de aprendizagem, ferramentas da Web 2.0 ou redes sociais que visam oferecer para um grande número de alunos a oportunidade de ampliar seus conhecimentos num processo de co-produção. O MOOC tem como raízes o movimento dos recursos educacionais abertos e do conectivismo. Mais recentemente, uma série de projetos de

MOOC têm surgido de forma independente, como Coursera, Udacity, OpenClass e edX.

Conectivismo

Foi apelidado de "uma teoria de aprendizagem para a era digital", devido a como ela tem sido utilizada para explicar o efeito que a tecnologia teve sobre a forma como as pessoas vivem, como elas se comunicam, e como elas aprendem.

É uma teoria de aprendizagem utilizada em ciência da computação que se baseia na premissa de que o conhecimento existe no mundo ao contrário do que rezam outras Teorias da Aprendizagem que afirmam que simplesmente existe na cabeça de um indivíduo. Em termos gerais, a teoria da atividade e a cognição distribuída são as disciplinas em torno do paradigma conectivista, como conta o conhecimento que existe dentro de sistemas que são acessados através de pessoas que participam em atividades.



Science and Education

Educação a Distância

É uma modalidade de educação mediada por tecnologias em que discentes e docentes estão separados espacial e/ou temporalmente, ou seja, não estão fisicamente presentes em um ambiente presencial de ensino-aprendizagem.

Educação Aberta

É um termo que faz referência a um movimento educacional que visa permitir o livre acesso a oportunidades de aprendizagem. Usualmente, tais projetos produzem conteúdos educacionais e os disponibilizam através de mecanismos associados a educação à distância e do e-learning, oferecendo-os frequentemente, mas não sempre, como recursos educacionais abertos. Nesse contexto "aberto" faz, primariamente, referência ao tipo de licença utilizada, usualmente uma licença como Creative Commons.

O conceito de educação aberta tomou novas forças no início do século com a ascensão e proliferação dos recursos educacionais abertos. Atualmente educação aberta tende a ser associada a qualquer oferta de cursos ou recursos educacionais que sejam "grátis", e sua forma mais comum são os cursos massivos online conhecidos como MOOCs.

Inteligência Coletiva

É um conceito de um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades. É uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa, ou seja, a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas.

Recursos Educacionais Abertos (REA)

É movimento de uma comunidade internacional impulsionado pela Internet que tem como objetivo promover o acesso, uso e reuso de bens educacionais. Está baseado na ideia de bens comuns. Uma definição formal construída em colaboração com a comunidade REA no Brasil foi adotada pela UNESCO/COL:

"Os REA são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia que estão sob domínio público ou são licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam acessados, utilizados, adaptados e redistribuídos por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e reuso potencial dos recursos. Os REA podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, guias para estudantes, anotações, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, instrumentos de avaliação, recursos interativos como simulações e jogos de interpretação, bancos de dados, software, aplicativos (incluindo versões para dispositivos móveis) e qualquer

outro recurso educacional de utilidade. O movimento REA não é sinônimo de aprendizado on-line, EaD ou educação por meio de dispositivos móveis. Muitos REA – mesmo que possam ser compartilhados por meio de formatos digitais – também podem ser impressos."



REFERÊNCIAS

Bibliográficas:

SEABRA, Carlos **Tecnologias na escola.**/ Carlos Seabra, autor; - Porto Alegre: Telos Empreendimentos Culturais, 2010.

VANDRESEN, Ana Sueli Ribeiro **Web 2.0 e Educação - Usos e Possibilidades;** SEED - PR, 2011.

Digitais:

A Webquest como atividade didática potencializadora da educação

Disponível em:

http://sefarditas.net.br/ava/oficina_online/mest/webquest.pdf

Como e por que usar tecnologia na escola

Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4785/blog-tecnologia-como-e-por-que-usar-tecnologia-na-escola>

Diário de Bordo

Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Di%C3%A1rio_de_bordo

Geração do Agora - Documentário

Disponível em:

https://www.youtube.com/watchv=ssl5VXD_X5I&feature=youtu.be

MООСs (Massive Open Online Courses)

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/MООC>

WebQuest: um novo fazer pedagógico

Disponível em:

<https://prezi.com/view/snF67Jceipe4WH7gwP9N/Z>