

Diário de Bordo



Curso de Letra Português

Letramento Digital

Polo Quaraí

Professora e Orientador:

Cláudia Camerini Corrêa Pérez

Anderson Martins Pereira

Discentes: Marinela Oleques e

Marta Vanusa Lopes

Polo: Quaraí

“Nunca é tarde para ser o que se poderia ter sido”.

Nem sempre há uma ordem para as coisas, já sabemos, vamos à escola, à universidade, trabalhamos, às vezes casamos, temos filhos e aposentamos. Mas o certo é que cada um de nós vivemos a vida em circunstâncias diferentes, em sociedades diferentes e também com possibilidades econômicas diferentes: não há um manual a seguir; é tão somente o nosso relógio interno quem marca o caminho a seguir. O verbo estudar parece estar associado a coisas da juventude e, pensar em dar continuidade aos estudos ou recomeçar aos 50 ou aos 60 soa muito tarde, mas nunca é tarde. Depende de vontade, o momento é agora. Desafiar a mente com novas informações é sempre bom.

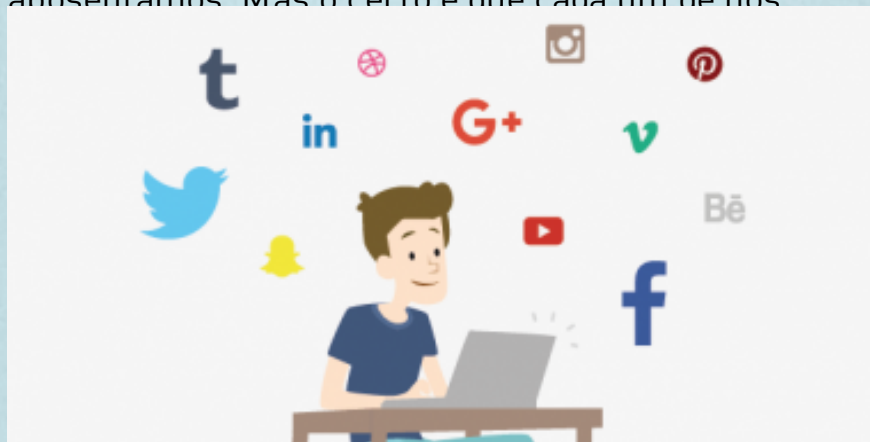
A idade não é impedimento, pelo contrário, voltar a estudar pode ser a oportunidade ideal para continuar exercitando o cérebro, elevar a autoestima e a construção social .

A multiplicação da aprendizagem a distância vem criando um ambiente onde estudantes de todas as idades são capazes de aprender. A educação a distância é uma nova modalidade de aprendizagem que se caracteriza por novas e modernas formas de comunicação, e o uso de recursos tecnológicos onde nós, estudantes aprendemos através de vídeos,

"NUNCA É TARDE DE SER O QUE PODIA TER SIDO"

podcast, wikis, materiais multimídias, chats de discussão, e muitos mais. Já sabemos, vamos à escola, à universidade,

trabalhamos, às vezes casamos, temos filhos e aposentamos. Mas o certo é que cada um de nós



seja muito tarde, mas nunca é tarde. Depende de vontade, o momento é agora. Desafiar a mente com novas informações é sempre bom.

Diário de Bordo: Definimos diário como instrumento utilizado na navegação para o registro de fatos e acontecimentos mais relevantes nos nossos estudos. Na elaboração desse diário vão ser realizados relatos de leituras e experiências com recursos audiovisuais.

Web 2.0

O que é Web 2.0: é uma denominação usada par nomear uma segunda geração de comunidades e serviços oferecidos na internet, que além de agregar funcionalidades básicas pra uma boa gestão administrativa e pedagógica de cursos.

A **Web 2.0** potencia e facilita a apropriação do conhecimento tendo impacto significativo na Educação.

1) A web como plataforma – os sítios, devido à parte das características estáticas, tornaram-se verdadeiros aplicativos no servidor, propiciando maior integração dos usuários, devido às sãs funcionalidades serem mais avançadas e sofisticadas;

2) O Beta eterno: designa a evolução, ad eternum, dos softwares e aplicativos, que por estarem em rede, havendo feedback dos usuários e uma testagem constante de sua funcionalidade, fazem com que essa evolução torne-se um processo, ou seja, uma evolução sem fim;

3) As redes sociais - exemplificadas, por meio do Facebook e My Space, dentre outros, apesar de existirem desde o início da internet, tiveram aumento vertiginoso do número de usuários, gerando um maior, melhor e mais sofisticado desenvolvimento dos sítios e/ou aplicativos devido, aliado à disseminação da banda larga;

4) A flexibilidade no conteúdo -, o conteúdo pode ser publicado tanto por profissionais da área – editores, quanto pelos próprios usuários, via ferramentas de publicação multiplataforma (PC, celular, PDAs, IPTV) ou via Wikis, como é o caso da Wikipédia; e as tags - com elas, a classificação do conteúdo, tradicionalmente classificado para ou pelo usuário, em categorias .

Geração Z: A denominação de Geração Z foi usada para definir pessoas nascidas na década de 1990 até o ano de 2010, ela surge numa época onde tudo está disponível na internet, de forma fácil e simples.

Quais são as características da Ger Z

Eles são:

- **Nativos digitais;** -Estão constantemente conectados à internet;
- São cidadãos do mundo; -Tem forte responsabilidade social e ambiental;
- Tem necessidade de interação e exposição de suas opiniões no ambiente online;
- São acostumados a ter respostas instantâneas; -São ansiosos, já que estão acostumados com processos rápidos;
- Se acostumam rapidamente com a obsolescência das coisas;
- São multifuncionais, acreditando que o ideal para o crescimento profissional é a busca de novas experiências, fazendo com que não fiquem muito num determinado lugar.

Perfil da Geração Z

O PERFIL DA GERAÇÃO Z



Webquest, (do inglês, pesquisa, jornada na Web) é uma metodologia de pesquisa orientada para a utilização da internet na educação, onde quase todos os recursos utilizados para a pesquisa são provenientes da própria web compreendendo assim uma série de atividades didáticas de aprendizagem que se aproveitam da imensa riqueza de informações do mundo virtual para gerar novos conhecimentos e 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”.

Acompanhando as mudanças, o educador, com o intuito de agregar ao currículo escolar a motivação do aluno busca inspiração na internet para criar recursos 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.



Estrutura da Webquest

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

Conclusão: Corresponde à finalização da tarefa proposta. 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. Depois da elaboração desses tópicos, basta que o criador da webquest a poste.



Curso **O**nline **A**berto e **M**assivo, do inglês **M**assive **O**pen **O**nline **C**ourse (**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.

Recentemente, uma série de projetos de **MOOC** têm surgido de forma independente, como Coursera, Udacity, OpenClass e edX.



Conectivismo

O Conectivismo postula que o conhecimento se constrói através de uma rede de conexões, sendo a aprendizagem a capacidade de construir conhecimento em conexão. Neste sentido, o conhecimento está disponível através de redes e o ato de aprender não é mais do que a capacidade de construir uma ampla rede de conexões. 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.

Conectivismo



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. Nos nossos dias a educação aberta tende a ser associada a qualquer oferta de cursos ou recursos educacionais que sejam "gratuitos", 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

Ao concluir a escrita do diário de bordo anotamos que estudamos ferramentas que representam um ambiente educativo interativo no qual participam docentes, tutores, especialistas e nós alunos. Pela sua funcionalidade, instantaneidade dá ideia de ser muito fácil de usar mas engana-se quem pensa assim. Para nós os da geração XX, a cadeira de Letramento Digital representa muita dificuldade, mas entendemos que ela nos fará adquirir habilidades necessárias para o bom desenvolvimento do curso de Letras.



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> Geração do Agora - Documentário Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=ssl5VXD_X5I&feature=youtu.be

MOOCs (Massive Open Online Courses) Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/MOOC> WebQuest: um novo fazer pedagógico Disponível em:

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

http://educacaoaberta.org/cadernorea/o_que

Outubro 2018