

# Diário de Bordo

Curso de Letras Português UNIPAMPA

Letramento Digital

2º semestre/2018

Autores:

Elenice Figueiredo Venturini

Simone Santos da Silva

## **Introdução:**

Este são registros do que vimos e fizemos durante o aprendizado da disciplina de Letramento Digital no segundo semestre do curso de Letras Português e Literatura UAB na Universidade Federal do Pampa. São comentários sobre os conteúdos, aprendizados e também as dificuldades que encontramos durante o componente curricular.

Tudo o que nos está sendo ensinado, será de grande importância para nossa vida profissional posteriormente como docente, e também é de grande valia para o aprendizado pessoal, onde neste componente estamos tomando conhecimento de várias ferramentas que antes nunca tínhamos trabalhado.

Espero que gostem do nosso diário de bordo que conta um pouco do nosso dia a dia de estudos e que sirva também de inspiração para aqueles que ainda não experimentaram a vida acadêmica.

## **Desenvolvimento:**

### **MÓDULO I**

#### **TECNOLOGIAS NA ESCOLA**

O texto apresenta as diferentes ferramentas que as tecnologias digitais dispõem para serem utilizadas nas escolas. Projetos como o UCA estão sendo disponibilizados nos 27 estados do país, onde o governo visa distribuir laptops conectados a internet para alunos e também realizam cursos de formação para professores com acompanhamento do projeto. Estudos feitos segundo Léa Fagundes, em um mundo tão digital em que estamos, em seguida serão apresentadas ferramentas de ensino que visam despertar nos alunos o interesse de aprender.

#### **NAVEGAÇÃO**

A internet dispõe de vários sites para pesquisa que podem ser discutidos e estudados em sala de aula.

## **COMUNICAÇÃO**

Hoje em dia a comunicação se dá de forma mais rápida utilizando as diversas ferramentas como: MSN, e-mail, salas de chat, entre outros.

## **VÍDEO**

Essa ferramenta pode ser realizada pelos alunos com o uso de celulares ou câmeras digitais filmando sobre um tema pré determinado em sala de aula, estimulando assim a produção áudio visual e a postagem em algum site, podendo ser até mesmo no YouTube por ser o maior e mais utilizado site de postagens de vídeos.

## **SOM**

Podemos realizar diversas atividades com essa ferramenta: músicas, entrevistas, gravações de áudio. Destacando-se também o uso de PodCast e áudio book mais utilizados atualmente quando se trata de som.

## **IMAGEM**

A utilização de fotolog e scanner como ferramentas no uso de imagens e fotografias em trabalhos desenvolvidos em sala de aula.

## **BLOG**

São páginas na internet que possibilitam publicações e armazenamentos de informações, é uma excelente ferramenta a ser utilizada em sala de aula criando um blog da disciplina que pode ser atualizada diariamente com conteúdos e informações postadas pelo professor juntamente com os alunos.

## **TEXTOS E PLANILHAS**

Essa ferramenta pode ser mais utilizada pelo professor para fazer um comparativo do desenvolvimento da turma em vários aspectos, utilizando programas como: Word, Excel, Power Point, entre outros.

## **MAPAS**

Permite o desenvolvimento de projetos de identificação de lugares, pesquisas de determinado tema, utilizando ferramentas de geoprocessamento como por exemplo: Geo busca, Google Maps, ou Google Eart.

## **REDES SOCIAIS**

Uma das ferramentas mais faladas hoje em dia, as redes sociais são os meios de comunicação mais utilizados entre os jovens. Pode-se criar grupos de estudos e de troca de informações entre professor e alunos através do Facebook, Twitter e Orkut.

## **JOGOS E SIMULAÇÕES**

Estimular os alunos aos vários tipos de jogos eletrônicos que vão proporcionar o conhecimento de determinada disciplina, utilizando games sociais, simuladores, portal dos jogos cooperativos computacionais.

## **MÓDULO II**

### **Produção de áudio - PodCast**

Produzimos um áudio de no máximo 2 minutos, sobre ideias ou conceitos do artigo Tecnologias na Escola que se deu da seguinte maneira:

Não conseguimos utilizar o programa sugerido Audacity, então baixamos no celular um gravador de voz no qual gravamos o áudio escrito anteriormente, sendo que cada uma falou a parte que havia escrito e após salvamos em formato mp3, salvamos e depois colocamos ele no google drive que a professora disponibilizou o link no moodle, parte esta que não foi fácil, pois não fazia parte de nossa rotina usar esses aplicativos e programas, mas no final deu tudo certo e vamos aprendendo a cada novo módulo, cada trabalho realizado e concluído.

## **MÓDULO III**

Inicia-se o diário de bordo com as orientações e leituras importantes para a realização do mesmo.

### **WEB 2.0 e Educação - Usos e Possibilidades**

Resumo:

Essa invasão tecnológica gerou, a partir dos anos 80, os "Nativos digitais", crianças que nascem e crescem em meio a essas tecnologias. Esse convívio gera sujeitos que se caracterizam por receberem informações muito rápido, por utilizarem acessos randômicos como hipertextos e funcionarem melhor na e em rede, são a geração denominado multitarefa. Vivem a rede, compartilham na rede, se conhecem via rede, vivenciam a chamada Web 2.0.

### **Web 2.0**

Uma plataforma que comunica e partilha conteúdo e serviços, potencializando uma verdadeira arquitetura participada, onde os conteúdos postados por cada um

de nós encontram seu espaço na rede e obtêm a divulgação adequada. Representa um novo paradigma onde a colaboração ganha força suficiente para concorrer com os meios tradicionais de geração de conteúdo. [...] refere-se a uma suposta segunda geração de serviços da internet. (Ferreira; Bastos, 2006).

Visando uma interação maior do que aquela com que se estava acostumado a ter na Web 1.0, a Web 2.0 apresenta um grande número de serviços, muitos deles ofertados por sítios que possibilitam altos níveis de interação, compartilhamento, troca de opiniões não possíveis antes dela. Entre eles, destacam-se as redes sociais.

O conteúdo digital é um poderoso aliado para o ensino.

O grande desafio é trazer essa informação aos educadores que precisam, em muitos casos, vencer sua própria resistência a esse novo meio de acesso à informação. (Almeida 2003, p.104).

Ainda neste módulo, foram sugeridas as leituras resumidas adiante.

### **Introdução de Ana Amélia A. Carvalho (p.7 a 14)**

No início da década de 90, Berners-Lee et al (1994) referem que a Web "foi desenvolvida para ser um repositório do conhecimento humano que permitiria que colaboradores em locais distintos partilhassem as suas ideias e todos os aspectos de uma projeto comum". (p.76). Essa ideia fez tanto sucesso que superou as expectativas e continuou a crescer.

Com a Web 2.0 encontramos várias ferramentas que facilitam a educação e o aprendizado: Blogue, YouTube, PodCast, Wiki e Goowy, ferramentas do google, entre outras.

No século XXI, diferentemente do passado, estar online é imprescindível para existir, aprender, para dar e receber.

A Web 2.0 está a um clique, não perca esta oportunidade para si e para aqueles que prepara para a vida.

## **Blogue, YouTube, Flickr e Delicious: Software Social, de Sonia Cruz ( p.15 a 40)**

O Blogue tem a possibilidade de publicar gratuitamente informações. Nele podem ser postadas imagens e vídeos.

O Flickr é uma ferramenta que permite a partilha de imagens e possibilita a criação e armazenamento de fotografias, vídeos, como os provenientes do YouTube.

O Delicious é um serviço que permite organizar uma coleção de sites favoritos online em que os links organizados por tags (palavras chaves), permitem a criação de um grupo de favoritos

O YouTube foi criado com o objetivo de possibilitar a partilha de vídeos .

Com todas as ferramentas da Web 2.0, o professor tem em mãos um "leque" de oportunidades para melhor desenvolver suas aulas e preparar seus alunos para uma sociedade em permanente expansão.

As escolas precisam se adaptar para um ensino mais amplo, onde precisa haver integração entre

tecnologia e educação, preparando assim o aluno também para o mercado de trabalho, onde é exigido que o trabalhador seja capaz de se adaptar para evoluir e o professor também precisa, para isso, estar em constante atualização.

### **Do Windows Movie Maker ao YouTube (p.167 a 210)**

O Windows Movie Maker, cuja sigla é WMM, é uma aplicação simples de edição de vídeo surgido em 2004. É uma aplicação fácil e gratuita de edição de filmes, importação de ficheiros existentes no computador ou em dispositivos móveis.

O YouTube é considerado a invenção do ano de 2006 pela revista norte-americana Times, foi um site criado em fevereiro de 2005 por dois ex funcionários do eBay, Steve Chen e Chad Hurley, com o intuito de permitir a qualquer pessoa alojar online seus vídeos de viagem. Logo evoluiu para outro tipo de portal, o de partilha de vídeos alusivos a diversas temáticas (Caetano & Falkemback, 2007).

O tamanho dos vídeos não podem ultrapassar 100MB.

## Assistimos o vídeo "**Z Geração do Agora**"

Documentário, que comentamos a seguir:

A chamada geração Z são os jovens que desde muito cedo tem a tecnologia ao alcance, onde temos pontos positivos e negativos:

**Positivos:** 1) Estarão aptos para o uso da tecnologia, pois aprenderam o manuseio desde cedo e estão sempre curiosos e abertos para aprender novas coisas. 2) Gostam de agilidade no que estão fazendo, pois quase tudo está há um clique.

**Negativos:** 1) Desvio de atenção, as outras atividades cotidianas se tornam chatas e desinteressantes se não estiverem conectados. 2) Devido ao rápido acesso a informação pela web, os estudos em sala de aula tornam-se monótonos se forem apresentados do modo tradicional, dificultando o aprendizado.

Então nos perguntamos, como conciliar? Para começar a educação vem de casa, desde cedo deve-se ter limites e orientações, pois toda tecnologia que

temos ao nosso dispor é muito importante e útil se bem utilizada. Por outro lado, o ensino na escola, em sala de aula, precisa de mudanças e essas tecnologias podem e devem ser usadas como auxiliares nas aulas. O professor estará fazendo com que os alunos aprendam mais por fazerem o que gostam, que é estar conectado, e ainda será uma grande diversão, sendo assim, uma boa opção para o melhor ensino/aprendizado.

## MÓDULO IV

Neste módulo nos foi proposto realizar uma produção colaborativa mediada pela web, através da metodologia webquest e do editor de slides Prezi.

Realizamos a leitura obrigatória com o título: "A webquest como atividade didática potencializadora da educação", e também estava disponível um link para leitura sobre webquest que também lemos e fizemos um resumo das partes que consideramos mais importantes das duas leituras, que colocaremos abaixo.

### **RESUMO:**

O conceito webquest foi criado em 1995 por Bernie Dodge, professor estadual da Califórnia (EUA) tendo como proposta metodológica o uso da internet de forma criativa. A webquest é uma atividade investigativa onde as informações com as quais os alunos interagem provém da internet.

Também chamados de fontes, os recursos podem ser livros, vídeos e mesmo pessoas a entrevistar, mas normalmente são sites ou páginas da web.

**TIPOS:** Bernie Dodge define a webquest em:

**CURTA:** Que leva de uma a três aulas para ser explorada pelos alunos e seu objetivo é a integração do conhecimento.

**LONGA:** Leva de uma semana a um mês para ser explorada pelos alunos em sala de aula e tem como objetivo a extensão e o refinamento de conhecimentos.

A webquest é constituída de sete seções:

**INTRODUÇÃO:** Determina a atividade.

**TAREFA:** Informa o software e o produto a serem utilizados.

**PROCESSO:** Define a forma na qual a informação deverá ser organizada (livro, vídeos, etc.).

**FONTE DE INFORMAÇÕES:** Sugere os recursos: endereço de sites, páginas na web.

**AVALIAÇÃO:** Esclarece como o aluno será avaliado.

**CONCLUSÃO:** Resume os assuntos explorados na webquest e os objetivos supostamente atingidos.

**CRÉDITOS:** Informa as fontes das informações, links, referências bibliográficas e agradecimentos.

Passos para elaboração de uma webquest:  
PLANEJAR, FORMATAR E PUBLICAR.

### **Objetivos educacionais:**

- \* O educador moderniza os modos de ensinar.
- \* Garante o acesso a informação autêntica e atualizada.
- \* Promove uma aprendizagem cooperativa.

### **Desenvolve habilidades cognitivas:**

" Aprendizagens significativas são resultados de atos de cooperação, as WQs estão baseadas na convicção de que aprendemos mais e melhor com os outros do que sozinhos".

- \* Favorece as habilidades do conhecer ( o aprender a aprender).
- \* Oportuniza para que os professores de forma concreta se vejam como autores de sua obra e atuem como tal, (acessar, entender e transformar).
- \* Favorece o trabalho de autoria dos professores.
- \* Incentivar a criatividade dos professores e alunos que realizarão investigações com criatividade.

\* Favorece o compartilhamento dos saberes pedagógicos, pois é uma ferramenta aberta a cooperação e intercâmbio docente de acesso livre e gratuito.

Após realizarmos as leituras sugeridas pela professora, entramos no site Prezi e efetuamos o cadastro e então começamos as tentativas de elaborar uma apresentação baseada nos textos lidos e do resumo que fizemos. Não foi fácil montar a apresentação, pois nós nunca tínhamos usado antes esta ferramenta, mas depois de várias tentativas conseguimos montar a apresentação e postar o link na wiki que estava no módulo IV no moodle. E assim concluímos mais uma etapa do curso.

## MODULO V

Neste módulo aprendemos sobre uma nova ferramenta do ensino na web os MOOCs, ferramenta esta que não conhecíamos e agora sabemos que existe outra alternativa de ensino-aprendizagem via web para facilitar ainda mais o acesso de todos a educação.

Abaixo fizemos um resumo sobre o assunto:

### **MOOCs: uma alternativa para a democratização do ensino.**

Ainda considerado um fenômeno recente na área da educação, os MOOCs (Massive Online Open Courses) estão surgindo na Web e capacitando milhares de pessoas ao redor do mundo. Porém eles não possuem um padrão definido e seu futuro é incerto.

**O que é MOOCs** - é um conceito que vem se desenvolvendo no campo do ensino e em especial no formato de educação a distância. De acordo com Ma, Lee e Kuo (2013) a intenção de um MOOC é fornecer

acesso aberto, baseado em um modelo de educação a distância, promovendo uma participação interativa em larga escala.

Duas características básicas dos MOOCs merecem ser destacadas, segundo Smith (2012) e Yuan et al.(2013):

- Acesso aberto - Para participar de um MOOC não precisa ser um aluno matriculado em uma escola clássica e não é obrigado a pagar nenhuma taxa.
- Escalabilidade - Muitos cursos tradicionais dependem de um certo número de participantes e professores para serem iniciados. No entanto, a proposta do MOOC, o curso deve ser projetado para suportar um número indefinido de participantes.

Outra característica que os MOOCs vem apresentando é a capacidade de servir como material de apoio nas aulas presenciais. Muitos cursos apresentam conteúdos atualizados e de alta qualidade e ajudam o professor na classe. Sucesso nessa forma de ensino, denominada Blended Learning, é a

possibilidade de utilizar tecnologia para auxiliar a metodologia aplicada na aula (Gonçalves, 2013).

### **Características principais de um MOOC:**

**xMOOCs:** Caráter intrucionalista; papel central do professor; Debate dirigido e avanço determinado através de tutoria. (Gonçalves, 2013).

**cMOOCs:** Baseados no cognitivismo; conceito de rede; co-autoria. George Siemens (2005).

### **Apoio aos formatos tradicionais de ensino:**

Blended Learning (Gonçalves, 2013).

### **Aplicações e tendências:**

Ben Gose listou em seu artigo "4 MOOCs and How They Work" algumas práticas adotadas por professores que disponibilizam MOOCs nas principais plataformas americanas, porém, um dos maiores problemas enfrentados nesses cursos abertos é a alta taxa de evasão dos alunos.

Para evitar essas situações, os professores começaram a desenvolver técnicas que vem apresentando bons resultados. Criar jogos e testes rápidos ao final de cada aula ajuda na permanência

dos alunos, estimulando e mantendo interesse no conteúdo.

Em uma palestra realizada por Patrick Aebischer (2014), no segundo Congresso EM00Cs 2014 realizado na Suíça, há uma tendência em dividir os MOOCs em três categorias: educação básica, educação profissional e educação permanente. Devido ser um plataforma aberta e com diferentes públicos acessando para os mais diversos fins.

O futuro dos MOOCs, entretanto, ainda é incerto. De fato apresenta potencial, mas precisam ser bem elaborados para serem eficientes.

MOOCs são uma ferramenta importante para viabilizar o acesso a conteúdos de qualidade de grandes e renomadas universidades mundiais. Pelo método de ensino tradicional, o conhecimento está focado na figura do professor limitando a criatividade e o aspecto de inovação do discente. MOOCs podem servir como uma alavanca em termos de criatividade e inovação.

## **Conclusão:**

O componente curricular Letramento Digital está sendo de grande importância para o curso, pois com ele conhecemos e aprendemos varias outras formas de ensino/aprendizagem, muitas delas nem era de nosso conhecimento, porém nos enriqueceu aprender como elas funcionam e manuseá-las para posteriormente usarmos em sala de aula para nossos alunos e tornar assim, os conteúdos mais atrativos e interessantes.

Os estudantes estão sempre em contato com a internet e seus recursos, e para que consigamos manter os alunos em sala de aula, nós como docentes temos a necessidade e obrigação de estar sempre atualizados e em contato com o "mundo" em que eles vivem.

Como todas as disciplinas nos ensinam muito e são muito importantes, letramento em especial nos faz perceber que para ensinar não basta somente usar um quadro negro e um giz, precisamos também estar conectados aprender todos os dias.

## **Referências:**

Materiais postados no Moodle pela Professora Cláudia Camerini Correa Perez.

## **Agradecimentos:**

Agradecemos em especial a Professora Cláudia Camerini Correa Perez pela elaboração do conteúdo e tarefas que enriqueceu muito nosso conhecimento nesta disciplina; a Tutora a distância Mariane Pereira Rocha que sempre com muita atenção e dedicação esclareceu nossas dúvidas com rapidez sempre que foi solicitada; por último, mas não menos importante, a Tutora presencial Vera Keling que nos auxilia e nos socorre sempre que precisamos de ajuda.