

Diário de bordo

As tecnologias da escola

As tecnologias da escola são todas as tecnologias que auxiliam os alunos na busca da expansão e aprofundamento do conhecimento através de pesquisas feitas principalmente pela internet e todos os recursos que ele oferece.

Há vários meios de pesquisa como os navegadores (google, mozilla, ópera.) ; chats e etc...,tem a webquest que é uma atividade investigativa na qual os alunos buscam conhecimentos extraídos de pesquisa virtual. wikipédia ,que é uma enciclopédia virtual que conta com a colaboração dos usuários. Os alunos também podem fazer áudios e vídeos didáticos pra ampliar o aprendizado.Pode ser usado também o you tube para editar os vídeos .

Outro recurso usado são os podcasts que são arquivos de áudio que contém conteúdo e conhecimento gravados em forma de som.

Os áudiobooks também são usados para produzir livros normais em livros falantes que podem ser escutados em arquivo mp3.

Outra tecnologia escolar são os blogs que são páginas da internet que possibilitam armazenamento de conhecimento e informação de diversos assuntos que vão sendo colocados aos poucos.

As redes sociais também podem ser usadas como tecnologia de educação, através de grupos de estudos com compartilhamento de informação através de vídeos ,áudios e textos.

enfim há várias tecnologias de educação como blogs ,mapas ,navegação ,vídeos , jogos e simulações ,redes sociais, texto e planilhas e etc...

Ferramentas web 2.0

A web 2.0 é uma plataforma que compartilha conteúdos ,serviços e conhecimentos.

São várias as ferramentas da web 2.0 :

são os podcasts,webquest ,ferramentas on line,e pesquisas .

são várias as ferramentas que auxiliam os professores e educadores :

blogue ,podcast,dandelife,ferramenta do google,pop fly,a web 2.0 e as tecnologias móveis ,ambientes virtuais e second life,do movie maker ao you tube,mapas conceituais.

Ferramenta audacity

O Audacity é uma excelente ferramenta, mas mesmo assim ela tem algumas limitações. Uma delas é justamente o que ela pode gravar. Basicamente, ela grava qualquer coisa que seu microfone consegue captar e nada mais. Ou seja, se você está conversando no Skype, por exemplo, ele não vai gravar sua conversa. Porém, ele gravará qualquer coisa que passar pelo microfone com uma captação muito boa. E o melhor de tudo é que para tal não é preciso nenhuma configuração especial ou abrir abas

diferentes.

Acima de tudo O Audacity é um editor de áudio livre e fácil de usar, disponível para Windows, Mac OS X e GNU/Linux. Com ele é possível gravar sons e editá-los, alterando a velocidade ou timbre de uma gravação, cortando, copiando e colando trechos do próprio som ou de outras fontes, tudo isso em formato Ogg Vorbis, MP3 e WAV, além é claro da adição de efeitos, que fica a critério do usuário. O Audacity, como grande parte dos aplicativos, possui uma infinidade de ferramentas e utilizações.

A web 2.0

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. Web 2.0 foi criada em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media. O termo não se refere à atualização nas especificações técnicas, e sim a uma mudança na forma como ela é percebida por usuários e desenvolvedores, ou seja, o ambiente de interação e participação que hoje engloba inúmeras linguagens. A Web 2.0 aumentou a

velocidade e a facilidade de uso de diversos aplicativos, sendo responsáveis por um aumento significativo no conteúdo existente na Internet. A ideia da Web 2.0 é tornar o ambiente online mais dinâmico e fazer com que os usuários colaborem para a organização de conteúdo. Dentro desse contexto a Wikipedia, por exemplo, faz parte dessa nova geração, além de outros serviços online interligados, como os smartphones, tablets, mp3 e etc.. Essa geração se caracteriza por se manter conectada ao mundo virtual todo tempo e por ter a informação instantânea, programas de segurança etc..

A geração z seria a geração das redes sociais e da interatividade sem limites ...onde podemos nos conectar ao mundo sem sair de casa ; ela representa a primeira geração da história que tem acesso a tanta informação e portanto se trata da geração mais informada de todos os tempos.

A Webquest

Esta metodologia de pesquisa na Internet foi proposta por Bernie Dodge em 1995 e visa “dimensionar usos educacionais da Web, com fundamento em aprendizagem cooperativa e processos investigativos

na construção do saber”. Dodge a define assim:

“Webquest é uma atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da Internet.” Em geral, uma WebQuests são como que um desafio que se coloca aos alunos que para o resolverem, transformam a solução encontrada pelos alunos, informação disponibilizada num produto final e reunidos em grupos.

comunicam aos outros colegas. Assim, para além das características já mencionadas, podem ainda constituir um desafio colaborativo não só para quem as concebe mas também para quem as resolve.

A WebQuest não exige softwares específicos além dos utilizados comumente para navegar na rede (editor de texto Word ou FrontPage ou outros), produzir páginas, textos e imagens. Isso faz com que seja muito fácil usar a capacidade instalada em cada escola, sem restrição de plataforma ou soluções, centrando a produção de webquest na metodologia pedagógica e na formação de docentes.

A Webquest desenvolve métodos eficientes para introduzir os alunos a utilizarem as novas tecnologias como ferramenta de maneira a assegurar a aprendizagem intimamente associada ao currículo,

fornecendo modelos para associar pesquisa na web e resultado de aprendizagem de uma forma prática e confiável.

nicialmente, os cursos eram oferecidos gratuitamente, incluindo o certificado. No entanto, constatou-se que os certificados eram algo a mais para a maioria dos alunos, sendo que o conhecimento era o principal benefício. Diante disso, os certificados começaram a serem cobrados. Em seguida, atribuições graduais foram inseridas. Atualmente, os principais fornecedores MOOCs têm cursos que são pagos.