

Um Clic a + na Aprendizagem

Por: C. Santos e J.Paiva



Quem somos?

Professoras multiplicadoras empenhadas em socializar saberes e partilhar experiências voltadas para o uso das TIC como ferramenta pedagógica.

**Josefa Pereira e
Cristiane Santos**



Fonte: Google - imagem

Apresentação

Este livro pretende abrir uma porta para a integração das TIC no contexto escolar e visa oferecer subsídios práticos metodológicos aos professores, objetivando dinamizar suas aulas com o uso das novas tecnologias.

Através do relato de experiências, serão socializadas oficinas digitais construídas sobre o aporte teórico do Construcionismo utilizando a dinâmica do trabalho cooperativo no uso de aplicativos e recursos tecnológicos para a produção de objetos e estratégias didáticas de apoio ao professor.



Fonte: Google - imagem

Oficina 1

Jogo Quiz: recurso de apoio pedagógico.

Objetivo:

-Utilizar os recursos do Power Point na produção do Jogo Quiz.

Tempo utilizado:

08 horas

Material necessário:

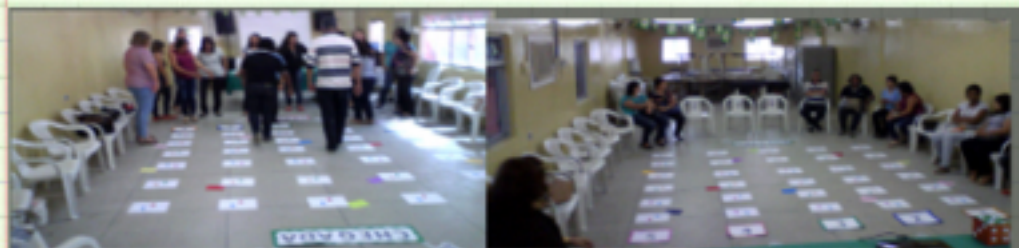
Apostila impressa (Tutorial Jogo Quiz)

Texto impresso "É preciso saber perder"

Áudio: "Saber ganhar" - Aline Calixto

Facebook (grupo fechado)

Dado e tarjas de cartolinas coloridas



Professores das redes estadual e municipal de Vitória de Santo Antão-PE

Desenvolvimento:

1ª Etapa:

Como forma de sensibilizar os professores para a temática, a oficina, iniciou-se com o jogo Ludo Humano onde é jogado um dado e este indica o percurso (composto por desafios) a ser seguido pelos jogadores. Após o jogo, foi lido o texto "É preciso saber perder" com o intuito de destacar as diferentes formas de trabalhar o jogo em sala de aula. Em seguida, foi realizado um momento de reflexão com a música "Saber ganhar" de Aline Calixto.

Após a dinâmica inicial, os professores foram conduzidos ao laboratório de informática e divididos em pequenos grupos. Foi feita a apresentação da proposta da oficina (material em Power Point) e distribuído o material de apoio da oficina.

2ª Etapa:

Para introduzir a temática da Oficina "Jogo Quiz", foi apresentado um modelo onde os professores foram convidados a jogar para se familiarizar com o jogo.



QUIZ

TESTE SEUS
CONHECIMENTOS

3ª Etapa:

Após o jogo e de posse do material de apoio (tutorial do Jogo Quiz), os grupos receberam como desafio, elaborar um planejamento coerente e viável de se aplicado com alunos para construção de um Jogo Quiz. Com o planejamento pronto, os grupos produziram seus jogos no Power Point (sob as orientações das formadoras) e postaram os mesmos no grupo Um cliq a + na Aprendizagem (facebook).

4ª Etapa:

Socialização das produções. Uma vez postados no grupo do face, as formadoras convidaram toda a turma para apreciarem os trabalhos produzidos na oficina e apresentados no projetor Multimídia. Encerrando a oficina, as formadoras fizeram uma exposição oral apresentando as possibilidades pedagógicas do Jogo Quiz, realçando a metodologia utilizada na oficina e propondo a socialização de práticas com o uso do Jogo Quiz no grupo do face.

Obs:

O papel das formadoras durante a oficina foi estritamente mediar todo o processo, promovendo o trabalho colaborativo e instigando a autoria.

Produção de vídeo



Oficina 2

Produção de vídeo no KDenlive

Objetivo:

-Instigar a autoria na produção de vídeos utilizando os recursos do KDenlive (Editor de vídeo do Linux).

Tempo utilizado:

08 horas.

Material necessário:

Vídeo "Nordeste independente" - Elba Ramalho

Material impresso (Tutorial do KDenlive)

Programa KDenlive



Formadoras orientando os grupos de trabalho

Desenvolvimento:

1ª Etapa:

Como forma de apresentar a temática da oficina "Não troco meu oxente pelo Ok de ninguém" dentro do tema macro Cultura nordestina, foi exibido o vídeo "Nordeste independente" - Elba Ramalho.

Após a sensibilização, foi realizada a apresentação da proposta da oficina através de material em Power Point e exposição oral.

2ª Etapa:

Por se tratar de um aplicativo desconhecido dos professores participantes da oficina, foi realizado uma breve apresentação do KDElive e seus principais recursos com o uso do projetor multimídia.



Cultura Nordestina



3ª Etapa:

De posse do material de apoio (tutorial do KDenlive), a turma foi dividida em duplas para planejamento e pesquisa de material (imagens, áudio...) para a produção do vídeo.

Após o planejamento, as duplas construíram seus vídeos sob a orientação das formadoras.

4ª Etapa:

Socialização das produções: com os vídeos prontos, cada dupla foi convidada a apresentar sua produção para a turma utilizando o Projetor Multimídia. Ao final, as formadoras fizeram uma exposição oral direcionada por slides apresentando as diversas possibilidades de trabalho com o vídeo em sala de aula (seja na produção ou exibição).

Obs:

Os professores foram orientados a posteriormente, publicarem seus vídeos no youtube.



Página em construção, aguardem!!!!

Página em construção, aguardem!