



Rede de Cooperação Digital

Educadores sociais para telecentros:
como trabalhar em redes de
aprendizagem

Bem-vindos a Formação!

A formação *Educadores Sociais para Telecentros: como trabalhar em redes de aprendizagem* é oferecida pela Pensamento Digital a todas as organizações beneficiadas com a doação de computadores pelo programa Rede de Cooperação Digital.

Portanto, caro educador, seja bem-vindo a esta rede.

E bem-vindo à formação.

O objetivo da Pensamento Digital é aprimorar os conhecimentos dos educadores sociais levando em conta os conhecimentos prévios de cada um, sempre respeitando seus desejos e seu ritmo de aprendizagem, incentivando a reflexão e a opinião crítica sobre os temas discutidos nos encontros.

É importante destacar que essa capacitação presencial é apenas a porta de entrada para uma formação continuada do programa Rede de Cooperação Digital. A partir de agora, você faz parte de um grupo de pessoas integradas pela inclusão digital. Os orientadores da Pensamento Digital estarão sempre à disposição para tirar dúvidas, auxiliar, discutir temas e apontar caminhos.

A Pensamento Digital preparou este material pedagógico com o intuito de auxiliar seu aprendizado. Este caderno é composto de cinco partes:

Este caderno é composto de cinco partes:

- Apresentação da Pensamento Digital página 4
- Proposta pedagógica página 7
- Módulo de Iniciação página 17
- Tutorial Amadis página 31
- Anexos página 47

Bom trabalho!

Ana Alves

Coordenadora do Rede de Cooperação Digital

Objetivos da formação

Os objetivos gerais desta formação podem ser agrupados em três grupos:

- Incentivar o cursista a conhecer e ter autonomia para a utilização da mídia em geral e de ferramentas digitais, tais como: editor de textos, planilha, editor de apresentações e imagens, internet e correio eletrônico. Utilização da internet como ferramenta de pesquisa, oportunizando o acesso a diversos tipos e formas de informação.
- Desenvolver a autonomia, a auto-estima e o senso crítico do cursista preparando-o para trabalhar como educador.
- Desenvolver nos cursistas a capacidade de organização de planos de trabalho, integrando a parte técnica com o desenvolvimento social dos alunos nas comunidades.

Agenda da formação

A formação é composta de períodos presencial e a distância intercalados.

- Primeira semana – cinco dias presenciais (3h aula por dia)
- Segunda semana – atividades à distância e um dia presencial
- Terceira semana – atividades à distância
- Quarta semana – atividades à distância e um dia presencial

Após este período o cursista recebe certificado e fica convidado a participar da formação continuada, que acontece todas às sextas-feiras à tarde. São encontros virtuais ou oficinas presenciais.

Responsáveis pela Pensamento Digital

Presidente: **Léa Fagundes** (lea@pensamentodigital.org.br)

Superintendente executiva: **Marta Voelcker**
(marta@pensamentodigital.org.br)

Responsáveis pela formação

Coordenadora do Rede de Cooperação Digital: **Ana Alves**
(ana@pensamentodigital.org.br)

Coordenador pedagógico: **Décio Tatizana**
(decio@pensamentodigital.org.br)

Orientadora pedagógica: **Fernanda Ribeiro**
(fernanda@pensamentodigital.org.br)

1. Comunicação e Construção da Identidade na Internet

Objetivo – Como utilizar diferentes recursos para se comunicar e construir a identidade pessoal na internet.

- Criar e-mail.
- Trabalho com lista de discussão.
- Postar mensagens em fórum.
- Utilizar diários (blogs).
- Utilizar chats e aplicativos de teleconferência.
- Navegar na internet.
- Encontrar informações na internet. Utilizar instrumentos de busca.
- Construir uma página na web.
- Discutir a utilização de linguagem adequada para cada contexto (e-mail, chat, texto, etc).

2. Fundamentos Básicos

Objetivo – Conhecer o computador e os recursos básicos que permitem o seu funcionamento.

- Noções básicas de *hardware* (componentes do computador, funcionamento) e *softwares* (os programas que tornam possíveis o funcionamento do computador).
- Sistemas operacionais mais utilizados (diferenças e peculiaridades) e suas perspectivas de futuro.
- Estruturas de organização (gerenciador de arquivos, pastas).
- Instalar/remover programas.
- Manutenção de problemas comuns.

3. Educação e Empregabilidade

Objetivos – Utilizar os principais aplicativos em uso nas empresas de forma integrada, compartilhada e em equipe para desenvolvimento da autonomia do educador nas questões ligadas à educação e à empregabilidade. Lidar com os diferentes públicos atendidos na comunidade, segundo valores éticos, morais e afetivos.

Editor de textos

- Formatar um texto.
- Inserir imagens, bordas, símbolos e outros caracteres.
- Fazer um currículo adequado ao cargo pretendido.
- Escrever diferentes tipos de textos, com seus recursos específicos.
- Editar textos copiados de outro aplicativo.
- Salvar o arquivo e conhecer as diferentes extensões.

Planilha eletrônica

- Organizar informações em tabelas.
- Formatar textos e células.
- Fazer um cálculo de orçamento e previsão de gastos utilizando uma planilha eletrônica.
- Fazer e interpretar gráficos simples.
- Salvar o arquivo e conhecer as diferentes extensões.

Programa de apresentação

- Utilizar imagens, dados e recursos de animação variados.
- Fazer uma apresentação.
- Salvar o arquivo e conhecer as diferentes extensões.

A utilização dos recursos de forma integrada visa a:

- Propiciar que o educador saiba quais aplicativos são mais adequados para uma determinada necessidade.
- Incentivar a resolução de questões que envolvam a utilização de todos os aplicativos.
- Compreender que textos e gráficos podem ser criados em editores diferentes, mas podem se unir em apenas um deles para melhorar a forma de apresentação dos dados.
- Mostrar que as ferramentas dos aplicativos podem ser trabalhadas conforme o surgimento dessas necessidades.

4. Planejamento

Objetivo – Fazer um planejamento de curso que envolva a utilização integrada dos aplicativos, dentro de uma proposta que favoreça o desenvolvimento do aprendiz em busca da autonomia.

- Discussão sobre a necessidade de planejamento por parte do educador.
- Leitura de textos teóricos sobre o tema.
- Criação de planejamentos experimentais a serem executados entre colegas na formação.

5. Expressão Artística na Rede

Objetivos – Expressar informações de forma gráfica, visual e animada. Ajustar imagens e vídeos para a forma desejada, respeitando a finalidade de utilização do arquivo.

Edição de imagens e vídeo

- Redimensionamento de imagens.
- Composição de imagens.
- Captura de imagens.
- Animação.
- Aplicação de efeitos e filtros.
- Criação e digitalização de vídeo.
- Confeção de slides e fotos com efeitos de transição.
- Inserção de músicas nos vídeos.

6. Noções de Programação

- Criação e edição de scripts (pequenos programas) para utilização nas páginas web.



A Fundação Pensamento Digital é uma organização que tem por objetivo promover a inclusão digital através da realização de projetos educacionais em comunidades. Para tanto, beneficia organizações com a formação de educadores e com a doação de equipamentos de informática captados junto à sociedade e recuperados.

A Fundação Pensamento Digital é uma entidade jurídica de direito privado, de assistência social e de educação.

Projetos desenvolvidos

Ao longo de sua trajetória, a Pensamento Digital tem desenvolvido projetos em parceria com empresas e entidades. No momento, a Fundação atua em cinco frentes, além do **Rede de Cooperação Digital**.

Projeto Cidadão Digital – é uma iniciativa social mantida pela Dell e desenvolvida pela Fundação Pensamento Digital em parceria com OSCs. O objetivo do projeto é capacitar adolescentes do Ensino Médio (e a comunidade em geral) para o uso das tecnologias da informação e da comunicação através de aulas de informática

Telecentros de Porto Alegre – A Prefeitura mantém 33 telecentros em parceria com OSCs em Porto Alegre. A Pensamento Digital estabeleceu uma parceria com a Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Segurança Urbana e assumiu a coordenação pedagógica do projeto.

Sinergia Digital – O Sinergia Digital é um projeto criado e executado pela Face (Faculdade de Administração, Contabilidade e Economia) e pelo Centro Pastoral da PUC-RS, com a coordenação operacional da Pensamento Digital.

Projeto UCA (Um Computador por Aluno) – A Pensamento Digital está participando do Projeto UCA – Um Computador por Aluno como parceira do LEC (Laboratório de Estudos Cognitivos) da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul). O projeto, proposto pela OLPC (One Laptop Per Child), está sendo implantado de forma piloto na escola Luciana de Abreu, em Porto Alegre, por iniciativa do Governo Federal, que pretende distribuir um laptop voltado à educação para cada estudante da rede pública do ensino básico. A intenção do programa é inovar os sistemas de ensino para melhorar a qualidade da educação no país.

Prestação de serviços – Outra frente na qual a Fundação está iniciando a atuação é na prestação de serviços na área de consultoria para empresas que desejam montar telecentros em suas unidades e/ou nas comunidades próximas. Geralmente este trabalho é acompanhado de formação de educadores e voluntários.

Missão

Oportunizar a comunidades o acesso às tecnologias da informação e da comunicação, promovendo a formação cidadã e a cultura de aprendizagem continuada.

Resultados alcançados

A Pensamento Digital atua nas comunidades mudando realidades. Os beneficiados diretos pela atuação da Fundação são as OSCs (Organizações da Sociedade Civil), que recebem equipamentos e orientação para a montagem dos telecentros, e os educadores sociais, que recebem formação continuada.

Indiretamente, contudo, os beneficiados são os alunos que freqüentam os telecentros. São adolescentes, crianças, adultos e idosos com motivações diferentes, mas movidos pelos sentimentos comuns de participar, aprender, integrar, compartilhar, interagir. A Fundação estima que o seu método educacional beneficie **30 mil pessoas** por ano, as quais passam a estar mais preparadas para o convívio mútuo, a cidadania e o mercado de trabalho.

Parceiros Estratégicos

- UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
- PUC-RS
- Cristina Foundation

Mantenedores Masters

- McMahan Center
- Dell

Mantenedores

- Microsoft
- Petroflex

Apoiadores

- Assespro/RS
- Bordasch Auditores Associados
- Cesmar
- CIEE/RS
- Expresso Mercúrio
- Fundação Luterana de Diaconia
- Instituto Stefanini
- Prefeitura de Porto Alegre
- Planac Soluções em Informática
- Procergs

Este projeto se caracteriza pela captação, recuperação e doação de equipamentos de informática para organizações. Os computadores são doados para OSCs (organizações da sociedade civil) interessadas em criar telecentros, espaços onde crianças, jovens e adultos têm contato com o mundo da tecnologia e com a internet através de cursos e, também, em momentos de uso livre.

Além de doar os equipamentos, a Fundação coloca à disposição da OSCs todo um método de aprendizagem desenvolvido e testado em telecentros comunitários. Como efetivamente fazer a inclusão digital dos moradores das comunidades atendidas? A Pensamento Digital sabe como e oferece esse conhecimento realizando formações para os educadores sociais.

Como Doar

Empresas e pessoas físicas podem doar computadores para alimentar a Rede de Cooperação Digital. Os equipamentos são recolhidos no endereço do doador e encaminhados para a revisão técnica. Posteriormente são distribuídos para OSCs.

A captação de computadores é feita através do *Formulário para Doação* no site www.pensamentodigital.org.br. Os equipamentos que estiverem em condições de uso são imediatamente repassados para as comunidades; os que necessitam reparos são levados para as centrais de recuperação.

Como Receber

As organizações interessadas em receber computadores e integrar a Rede de Cooperação Digital devem adequar-se às *Condições de Elegibilidade* e preencher a *Ficha de Inscrição de Projeto* no site www.pensamentodigital.org.br com a proposta para o uso dos computadores solicitados. A *Comissão de Seleção de Projetos*, composta por representantes da Fundação Pensamento Digital e parceiros do programa, define, com base nos *Critérios de Seleção de Projetos*, o destino dos computadores recebidos.

Parceiros

Os principais parceiros do Rede de Cooperação Digital são a Expresso Mercúrio e o Cesmar – Centro Educacional e Social Marista, no Rio Grande do Sul, e a Planac Soluções em Informática, em São Paulo.

Formação

A Fundação Pensamento Digital oferece capacitação às equipes das organizações beneficiadas com os computadores doados. A formação de educadores sociais tem por objetivo prepará-los para que os telecentros possam oportunizar ao público autonomia para a aprendizagem continuada e para a interação, possibilitando a construção de identidade

Rede de Cooperação Digital em 2006

Resultado acumulado até dez/2006

Organizações beneficiadas 121

Equipamentos doados 633

Projetos requerendo equipamentos 234

Educadores formados 355

Rede de Cooperação Digital em 2007

Resultado acumulado até abril/2007

Organizações beneficiadas 160

Organizações beneficiadas com computadores 141

Organizações beneficiadas só com formação 19

Organizações beneficiadas com computadores e formação 122

Equipamentos doados 1.030

Projetos requerendo equipamentos 281

Educadores formados 375

Usuários cadastrados no Amadis 2.448



Proposta Pedagógica



Aprendizagem continuada

Aprendizagem continuada ou educação ao longo da vida (*lifelong education*) são termos que estão sendo muito utilizados. O perfil do trabalhador está se adequando as rápidas mudanças econômicas, sociais e culturais da sociedade atual. Hoje, o que prevalece e se deseja é o trabalhador com um conhecimento interdisciplinar, com condições de atuar em várias áreas do conhecimento. Conhecimento este que rapidamente se torna insuficiente pela velocidade das informações. A formação inicial se defasada e as tendências mais fortes apontam para a aprendizagem continuada.

Hoje a escola é um entre os muitos ambientes de possibilidades de aquisição de conhecimento. Não se pode mais responsabilizar a escola como única opção para promover a construção do conhecimento. Neste quadro de mudanças, a educação à distância surge intensificando o processo de aprendizagem continuada, principalmente com a inserção das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs).

O conhecimento rapidamente torna-se insuficiente pela velocidade das informações, a formação inicial torna-se defasada e as tendências mais fortes apontam para a aprendizagem continuada.

Os ambientes virtuais de aprendizagem, principal recurso para a educação à distância, auxiliam muito no processo da aprendizagem continuada, pois neles se reúnem ferramentas, como por exemplo, fóruns, chats, álbum de fotos, biblioteca, que promovem a aprendizagem contínua, aproximando sempre os educadores dos educandos, proporcionando motivação e autonomia no processo de aprendizagem.

CITAÇÃO

A universalização da educação básica, conquista das sociedades mais ricas no século XX, e a formação inicial para o exercício de uma determinada profissão não serão mais suficientes para atender às exigências do mercado de trabalho da sociedade futura: a educação ao longo da vida, isto é, a formação profissional atualizada, diversificada e acessível a todos será não apenas um direito de todos e, portanto, dever do estado, mas constituirá provavelmente o melhor senão o único meio de evitar a desqualificação da força de trabalho e a exclusão social de grandes parcelas da população, consistindo num importante fator de estabilidade social.
Fonte: Belloni (2001)

SAIBA MAIS SOBRE APRENDIZAGEM

Aprender é fundamentalmente uma questão de fazer e manter ligações. Conhecimentos, habilidades e experiências anteriores são integrados a novas idéias e conceitos. Juntos são transformados em compreensão nova e mais profunda. Aprender envolve uma busca por significado em que são disponibilizadas aos aprendizes oportunidades de engajamento em atividades propositivas e relevantes, bem como utilizar suas próprias experiências como uma referências crítica.

Segundo David Merrill, a aprendizagem fica facilitada quando:

- O aprendiz está envolvido na solução de problemas reais.
- São ativadas experiências anteriores relevantes.
- Novos conhecimentos ou habilidades são demonstrados para o aprendiz.
- Novos conhecimentos ou habilidades são aplicados pelo aprendiz.
- Novos conhecimentos são integrados ao mundo do aprendiz.

Conhecimentos e habilidades que não fazem parte do cotidiano do aprendiz são esquecidos rapidamente. Muitas vezes, habilidades precisam ser modificadas ou adaptadas para terem sentido no mundo do aprendiz. É preciso proporcionar oportunidades para aprendizes refletirem sobre a aprendizagem e como compartilhá-la através do diálogo crítico para que se torne parte de seu leque de opções individual.

Fonte:Facilitando Oficinas – da teoria à prática.

Gets – Grupo de Estudos do Terceiro Setor



A importância da interação

O ser humano não sobrevive se ficar isolado, sem estímulos. A interação é necessária para o desenvolvimento de crianças, adolescentes, adultos e idosos. O homem depende da natureza, das outras pessoas, de objetos e de espaços onde se estabelecem trocas.

A interação se dá pelo fato da pessoa agir sobre algo (texto, máquina, pessoa) e sofrer a reação. O indivíduo interage com o meio em que vive e com outras pessoas, numa perspectiva de (re)construção dos seus conceitos e objetivos pré-estabelecidos.

Um aprendiz não é um vaso vazio a ser preenchido. A experiência é ativamente construída e reconstruída através da interação direta com o mundo. Essa interação se dá com outra pessoa, da pessoa com ela mesma ou com alguma circunstância do ambiente externo. Seja como for, ninguém é uma esponja que absorve informação. A interação está no dia-a-dia. Todas as pessoas estão o tempo todo construindo e reconstruindo o seu conhecimento, manipulando o mundo à sua volta.

Com as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs), o processo de interação se intensifica. O educador e os processos de aprender passam a ter novos significados e papéis. O educando passa a ser ativo no processo de aprender. O educador passa a ser um orientador, facilitador e também aprendiz.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem oferecem recursos via web, utilizadas em Educação a Distância, que propiciam trocas interativas. São elas: fóruns, chats, publicação de trabalhos, diários.

Com todos esses recursos, a linearidade na aprendizagem, comum no sistema educacional atual, perde espaço para hipertextualidade, para a construção do conhecimento não-linear. Neste contexto, o educando aprende conforme sua necessidade, e o educador, no seu papel de facilitador, necessita de uma postura interdisciplinar para suprir as necessidades demandadas pelos educandos. Esse dinamismo todo é fator essencial para que se desenvolva uma aprendizagem satisfatória.

A partir da interação do sujeito ao meio é que se dá a aprendizagem. Essa afirmação está baseada na Epistemologia Genética de Jean Piaget e embasa a proposta pedagógica descrita neste documento.

SAIBA MAIS SOBRE HIPERTEXTO

Em computação, hipertexto é um sistema para a visualização de informação cujos documentos contêm referências internas para outros documentos (chamadas de *hiperlinks* ou, simplesmente, *links*).

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>.

O hipertexto é uma espécie de texto multi-dimensional em que trechos de texto de uma página se intercalam com referências a outras páginas. Clicando com o *mouse* numa destas referências (*links*), a página é substituída pela página referenciada. O hipertexto é muito apropriado para a representação de informações no computador por dois motivos: permite subdividir um texto em trechos coerentes e relativamente curtos, facilitando a sua organização e compreensão e permite a fácil referência a outras partes do texto ou a outros textos, totalmente independentes, muitas vezes armazenados em locais distantes. Isto cria uma característica própria de leitura da informação que, após um curto processo de adaptação, passa a ser intuitivo para o usuário, que se refere a esta leitura como "navegação".

Fonte: Imre Simon / Wed Jul 16 16:46:01 EST 1997 / <http://www.ime.usp.br/~is/abc/abc/node9.html>

CITAÇÕES

Desenvolver a inteligência em suas múltiplas facetas é tornar mais fácil o processo de viver a vida. Mas como o homem pode garantir isso? Sozinho, com certeza não garantirá. O homem depende da natureza, das outras pessoas e dos fluxos, cadeias, redes energéticas e materiais que se estabelecem como elementos de troca entre eles. Assim, o homem depende necessariamente da interação.

Fonte: Magdalena e Costa (2003)

A aprendizagem, segundo a Epistemologia Genética de Piaget, depende de um processo construtivo que ocorre através de construções e reconstruções dos sistemas de significação e dos sistemas lógicos de cada indivíduo. Para que o indivíduo faça suas (re)construções é fundamental que ele possa interagir com os objetos (natureza, mundo físico, cultura, artes, ciências, linguagens...), com outros sujeitos (sociedade, instituições...) e agora com a tecnologia.

Fonte: Fagundes (2005)

Conhecer não é somente explicar e não é somente viver. Conhecer é algo que se dá a partir da vivência (ou seja, da ação sobre o objeto do conhecimento) para que este objeto seja imerso em um sistema de relações.

Fonte: Ramozzi-Chiarottino (1988)



Amadis: um convite para aprender

É difícil pensar a aprendizagem da informática como uma finalidade em si. Ela é, como toda forma de tecnologia, ferramenta para o sujeito ampliar sua maneira de interagir com o mundo. Do contrário, não há sentido em aprender, já que o aprendizado visa melhorar a vida do aprendiz em algum sentido. Por exemplo, de nada adianta o aluno aprender o que é a internet se não sabe interagir com a ferramenta, se não sabe usá-la para ampliar seu conhecimento, comunicar-se com o outro, expressar-se. Isso tudo é aprender.

Por acreditar no valor da interação na aprendizagem, a Pensamento Digital usa como ferramenta o Amadis – Ambiente de Aprendizagem a Distância, cuja proposta é baseada na interação e na troca de conhecimento entre aprendizes e educadores.

Ao participar desse universo virtual, o aluno tem a possibilidade de se situar em relação a um saber partilhado, construir um espaço de autoria personalizado com os instrumentos do próprio ambiente e interagir com colegas, professores e voluntários. São exploradas várias formas de expressão: mensagens instantâneas, chats, diários, fóruns, páginas de web, projetos, e-mail.

O Amadis possibilita e incentiva a autoria no momento que permite a criação/publicação de páginas pessoais e de projetos, além de possibilitar a criação de comunidades com recursos interativos como fóruns, mensagens e chats. Assim, em um mesmo ambiente, todos os usuários podem compartilhar idéias e experiências, aumentando sua rede de amigos e também aprendendo cada vez mais coisas novas.

O Amadis foi desenvolvido pelo Laboratório de Estudos Cognitivos (LEC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) em 2002. Trata-se de um projeto de pesquisa desenvolvido com o objetivo de investigar e desenvolver *softwares* para a educação a distância que privilegiem a aprendizagem e a construção do conhecimento, explorando todas as possibilidades que a mídia internet oferece.

Neste ambiente, qualquer pessoa pode se cadastrar para utilizar as ferramentas disponíveis, tornando-se assim um usuário. Também é possível apenas visualizar os projetos e páginas, como visitante.

SAIBA MAIS SOBRE O AMADIS

As **ferramentas de autoria** devem prover facilidades para que os construtores de **projetos** registrem seus processos de pesquisa. Isto pode ser feito através da criação de uma **página do projeto** na internet, uma **página pessoal** ou do registro em um **diário** (do usuário ou projeto).

A publicação da **página** permite ao usuário a divulgação das suas pesquisas, instigando futuras contribuições de outros sobre o ambiente. Além disso, o processo de construção da **página** é um meio adequado para o aprendiz refletir sobre seu projeto, tornando-o produtor ativo de conhecimento e influenciando formações de redes de pesquisadores. Através da **página pessoal** o usuário do Amadis pode construir um espaço próprio dentro do ambiente, construir uma identidade de referência para outras pessoas. Por fim, o **diário** (blog) vem facilitar a criação de uma linha temporal de evolução do projeto que está sendo desenvolvido. Ao mesmo tempo, ele oferece um nível de interatividade com outros usuários, na medida em que permite a adição de comentários sobre os registros feitos no **diário**.

Fonte: <http://amadis.lec.ufrgs.br/index.php/Funcionalidades>

CITAÇÕES

Tijiboy, Maçada, Santarosa e Fagundes (1999) entendem que uma postura cooperativa é o elemento mais importante em ambientes telemáticos de ensino. Segundo elas, as relações entre os participantes nesse tipo de ambiente viabilizam a tomada de decisão em grupo, em vez de serem impostas de cima para baixo. Valoriza-se consciência social, tolerância e convivência com as diferenças. Percebendo-se como importantes nos processos, os sujeitos sentem responsabilidade pelo seu próprio aprendizado bem como o do grupo. Através de trocas sócio-cognitivas, o sujeito confronta seu ponto de vista com o do outro descentrando o seu pensamento, o que provoca reflexão e conflitos sócio-cognitivos.
Fonte: Primo (2001)

Um ambiente de aprendizagem constitui-se em um convite para aprender. Piaget afirma que as crianças e também os adultos deveriam ter oportunidades para realizar suas próprias experimentações e suas próprias pesquisas.
Fonte: Nevado (2001)



Aprendizagem em módulos

A proposta pedagógica da Pensamento Digital é aplicada a uma ampla gama de conteúdos. A ideia é que todas as instituições ofereçam o Módulo de Iniciação e outros cursos que mantenham a proposta de trabalho por projetos e o uso do ambiente virtual de aprendizagem Amadis, mas se diferenciem conforme a variação de três principais eixos: público-alvo, questão geradora, *software* utilizado.

O primeiro passo é a avaliação do público da instituição: faixa etária, interesses, necessidades da comunidade e outros pontos importantes. É fundamental conhecer o público a ser atendido para que as ações sejam planejadas da forma mais eficiente e produtiva, de acordo com as reais necessidades dos educandos.

Em certos casos, sendo a questão geradora a empregabilidade, o *software* assume o objetivo principal da formação. Em outros casos, os aplicativos utilizados são recursos para o desenvolvimento do curso.

Para a implantação do telecentro, a Pensamento Digital sugere o Módulo de Iniciação no qual será trabalhada a construção da identidade dos alunos, utilizando para isso diferentes recursos tecnológicos e *softwares* disponíveis na instituição.

Módulo inicial

O Módulo de Iniciação tem por objetivo levar os alunos a utilizarem um ambiente virtual de aprendizagem, que permite a construção colaborativa de projetos de aprendizagem. A partir do tema (re)construção da identidade explora-se, em nível de iniciação, construção de página na internet, recursos de interação na internet (como fóruns, chats) e recursos do ambiente de aprendizagem, como diário e comentários aos demais usuários, e aplicativos de escritório usuais no mercado de trabalho.

Esse módulo de iniciação está sendo abordado neste material no próximo capítulo. Serão apresentadas as estratégias de trabalho em diferentes recursos do ambiente virtual de aprendizagem Amadis e de aplicativos de escritório.

Módulos complementares

Cada instituição, considerando sua demanda, pode criar módulos complementares. Esses cursos visam a atender uma necessidade e/ou desejo do público atendido.

Ao pensar em um módulo complementar, a instituição deve definir :

- Nome. Qual nome resume o curso e será facilmente entendido pela comunidade?
- Objetivo. O desejo é ensinar o quê e por quê?
- Público-alvo. Para quem o curso se destina?
- Duração. A Pensamento Digital recomenda duração de dois meses.
- Programa do curso. Definir os conteúdos que serão ministrados.
- Softwares necessários.
- Planejamento do curso. Elaborar um planejamento de aula.
- Materiais de apoio necessários.
- Expectativas.
- Questões administrativas (infra-estrutura, educador, horário, sustentabilidade).

Exemplos de Módulos Complementares

Alguns exemplos de módulos que foram criados por diferentes comunidades:

- **Construção de Páginas para Web**, autores: Rodrigo Pavan e Josué Bueno, da Paróquia Nossa Senhora da Saúde, Alvorada, RS
- **Literatura e Construção de Texto**, autor: Alan Triunpho, do Núcleo Comunitário e Cultural de Belém Novo, Porto Alegre, RS
- **Informática como Suporte para Oficinas de Música**, autor: Deivis Santos, do NCC de Belém Novo, Porto Alegre, RS
- **Iniciação ao Access**, autora: Gislaíne Fortes, Associação Comunitária da Vila Intersul, Alvorada, RS



Exemplo de módulo complementar

Nome: Construção de página para a Web

Autores: Rodrigo Pavan e Josué Pavan

Objetivo: Ajudar a entrada do aluno no mercado de trabalho, ensinando edição de imagens, edição de vídeos, linguagem HTML, NVU, FrontPage e publicação de sites orientados para web.

Público-alvo: Este curso tende a dar complemento ao conteúdo iniciado no curso básico de informática, tendo como principal foco adolescentes e adultos que já possuam o Módulo de Iniciação.

Duração: 40 horas aula

Programa do curso: HTML-Básico e Avançado, NVU, FrontPage, Konposer, FrontPage, Edição de imagem, Edição de vídeo, Publicação de sites.

Softwares necessários: NVU, FrontPage, Gimp, MovieMaker, ambiente para publicação de sites gratuitos.

Planejamento do curso:

HTML-Básico/Avançado

- Conceitos básicos
- Cabeçalhos
- Parágrafos
- Estilos de texto
- Lista
- URL e links
- Imagens
- Complementos de página
- Cores
- Tabelas
- Frames
- Imagens animadas
- Imagens transparentes
- Multimídia

NVU

- Apresentação do software
- Formatação do estilo de fonte
- Formatação do plano de fundo
- Estrutura em tabela
- Inserção de imagem
- Hirperlink
- Inserção de som

FrontPage

- Apresentação do software
- Formatação do estilo de fonte
- Formatação do plano de fundo
- Estrutura em tabela
- Inserção de imagem
- Hirperlink
- Inserção de som
- Estrutura em frames

Edição de imagem

- Recortar
- Colar
- Camadas
- Sobrepor texto
- Correção
- Foto montagens
- Animação

Edição de vídeos

- Importar figuras
- Importar vídeos
- Tema
- Recortar vídeo
- Efeitos de vídeo

Publicação

- Cadastro de usuário
- Envio de arquivos
- Editores on-line
- Recursos do servidor (via servidores pagos e gratuitos)

Expectativa: Desenvolver nos alunos noções de programação na web, edição de imagens e vídeos. Ao final do curso, o aluno estará apto a construir uma página com recursos que o mercado de trabalho exige.

Módulo de **Iniciação**



Apresentação

O Módulo de Iniciação trabalha o tema (re)construção da identidade e da iniciação a tecnologia. Explora recursos de interação na internet, como fóruns e chats; recursos do ambiente de aprendizagem, como diário e comentários aos demais usuários; construção de página na internet e aplicativos de escritório usuais no mercado de trabalho.

O Módulo de Iniciação tem como **objetivo geral** levar o aluno a conhecer e ter domínio de ferramentas digitais, tais como conectividade em rede, correio eletrônico e utilização da informática como ferramenta de pesquisa, editor de textos e planilha, oportunizando o acesso a diversas formas de inclusão digital, proporcionando autonomia para a aprendizagem continuada e preparando o aluno para aproveitar as oportunidades de trabalho da sociedade.

A metodologia se propõe também a **objetivos específicos**, que dizem respeito ao desenvolvimento das seguintes competências nos alunos:

- Conhecer o computador e os recursos básicos que permitem o seu funcionamento.
- Utilizar diferentes recursos informáticos para se comunicar, construir a identificação pessoal e publicar trabalhos de própria autoria na internet.
- Desenvolver capacidade para buscar e interpretar informações variadas.
- Desenvolver capacidade de trabalho em equipe presencial e à distância (em rede).
- Utilizar, de forma adequada, os principais aplicativos empregados nas empresas.

Formação de educadores

A formação *Educadores sociais para telecentros: como trabalhar em redes de aprendizagem* prepara o educador para aplicar o Módulo de Iniciação em sua instituição.

O objetivo da formação é construir autonomia do educador para utilizar e levar seus alunos a utilizarem um ambiente virtual de aprendizagem que permite a construção colaborativa de projetos de aprendizagem.

Durante a formação, os educadores experenciam a aprendizagem por projetos e são introduzidos a referenciais teóricos que suportam esta proposta pedagógica.

Ainda neste módulo, os educadores são preparados para planejar, em conjunto com coordenadores de sua instituição, o uso da sala de informática (telecentro) em sua instituição.

DEPOIMENTO

“Para mim foi um desafio dar aula de algo que jamais pensei que ia aprender, tudo era muito confuso, diferente. E quando a gente não conhece, fica com medo. Medo de errar, medo de surgir dúvidas dos alunos e tu, como educadora, não saber responder. Mas depois de vencida mais esta etapa, não quero parar de aprender, me identifiquei muito com este ambiente e quero se possível utilizar novos recursos. Para mim, o Amadis foi um desafio a ser vencido e depois de muito apoio dos colegas e da Pensamento Digital fiquei mais confiante e quando comecei a trabalhá-lo com os alunos foi muito gratificante, pois para os alunos também era um mundo novo, um desafio, e cada efeito que descobríamos era uma euforia. Eu não estava somente ensinando, estava acima de tudo aprendendo com eles.”

Gislaine Lanzarini Kopplin

Educadora do Projeto Cidadão Digital



Como fazer?

Vamos apresentar a seguir as estratégias pedagógicas propostas pela Pensamento Digital. Estas ferramentas e metodologias não estão apresentadas de forma hierárquica ou linear, muito pelo contrário: não existe uma ordem determinada – as ferramentas, os aplicativos e as atividades estão integradas, misturadas e se complementam. Claro que é fundamental o planejamento e a dedicação por parte do educador, além de muito estudo e profundo interesse.

A metodologia está apoiada no uso do Amadis e, por isso, as estratégias se baseiam no uso das diferentes ferramentas deste ambiente. Estas possibilidades podem ser ajustadas para outros ambientes que possuam ferramentas similares.

O Módulo de Iniciação pode ser dividido em duas partes: **Comunicação e Construção da Identidade e Educação e Empregabilidade.**

A Comunicação e a Construção da Identidade tem como objetivo utilizar diferentes recursos para se comunicar e construir a identidade pessoal na internet.

Página pessoal

Muitas vezes, quando os alunos chegam às salas de aula, estão com a sua auto-estima tão abalada que não gostam de falar de si e acreditam não terem coisas boas a contar. Com certeza, esse sentimento influencia o desenvolvimento cognitivo. Por quê? Imagine que hoje você está muito triste, chateado com a sua vida e tem que ir a aula. Qual será a sua provável atitude? Estará interessado, procurando fazer relações entre os conhecimentos apresentados pelo professor, tentando fazer trocas colaborativas com os colegas? Provavelmente não!

Para conseguir dar valor à busca de conhecimentos, o aluno precisa estar bem consigo, com a sua imagem, deve conseguir analisar a sua vida com olhar crítico e buscar possibilidades.

Uma forma de minimizar este distanciamento entre o real e o ideal é a construção da página pessoal. A idéia é que cada aluno construa a sua página para internet (que será publicada no ambiente virtual) falando sobre sua vida, experiências, gostos e habilidades.

Geralmente essa página reflete o sujeito naquele momento. Aquele que não se vê como uma pessoa interessante, com coisas a contar, escreve apenas o seu nome e idade. Outros escrevem nome, idade e o que gostam de fazer no final de semana. Com o tempo e com as interações dos colegas no ambiente, o aluno vai desenvolvendo segurança para falar mais de si, colocar uma imagem, uma letra de música, enfim, descobre que tem, sim, coisas a contar.

Um ponto notável desse trabalho relaciona-se às fotografias pessoais. No início, a maioria dos alunos resiste a colocar a sua foto na página, mas com o passar do tempo, após perceberem que são pessoas com histórias a contar, que têm qualidades, os alunos enfeitam suas páginas com fotos.

Outro detalhe que muitas vezes não é percebido e que acaba sendo exaustivamente trabalhado em outros aplicativos é a formatação de textos. Você colocaria o texto de qualquer jeito na sua página? Talvez sim, inicialmente, mas, com a leitura da página dos colegas, notará que aquela forma não propicia uma leitura clara das informações. Assim, a motivação para aprender formatação de texto é deixar a página bonita, interessante e com palavras escritas corretamente.

É importante ressaltar que, desta forma, o professor está permitindo que o aluno seja curioso e crítico, preocupado com as informações da sua apresentação.

Outro ponto importante no exercício de construir uma página é a possibilidade de criar hipertextos, ou seja, textos dinâmicos e que facilitam a leitura e compreensão das informações. Desta forma, para criar esses textos os alunos precisam ter um conhecimento aprofundado do assunto, criando redes de conceitos e diferentes relações entre os conteúdos envolvidos. Está é uma ótima forma para cada aluno organizar os dados de suas pesquisas.

A estratégia utilizada para auxiliar no início da criação das páginas é a apresentação de páginas já publicadas por outros usuários, que acabam tornando-se referenciais para os novos. Também se disponibilizam materiais de apoio (técnicos) para a elaboração das páginas.

A publicação de arquivos no Amadis é bastante simples, não sendo necessários grandes conhecimentos técnicos prévios. Da mesma forma, o editor NVU/Kompozer é bastante intuitivo e de *layout* agradável. Veja o lado exemplos de páginas pessoais publicadas no Amadis.

CITAÇÕES

Ao fazer o exercício de se apresentar, contar sua vida e suas experiências, os educandos passam por um momento de reflexão sobre quem são e o que têm a contar. Isso auxilia na (re)construção de sua imagem e identidade própria, muitas vezes atravessada pela exclusão. Além disso, passam a ter uma identidade virtual idealizada ou livre de preconceitos, diferente da realidade traumática.

Fonte: Artigo escrito pela equipe de Pensamento Digital para o SBIE 2006



William Silveira Rodrigues, da Cufa



Márcia Zottis, da Aporta

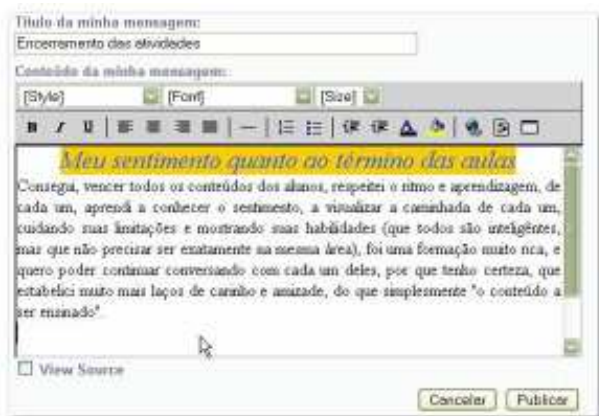
Construção da identidade – Diário

Dicas para a construção de páginas

- Sempre salve o arquivo da página antes de inserir imagens.
- Salve as páginas e as imagens em uma mesma pasta.
- Procure modificar o tamanho das imagens no Gimp e não no Composer. [Modifique no Gimp, salve e depois insira na página].
- Salve o arquivo da página com um nome sem acentos e espaços e não esqueça de manter no final do nome a extensão html (ou htm).
- Coloque os efeitos (marque os scripts) dentro de tabelas (pode ser com borda zero) para você saber onde estão. Lembre que após colocar os scripts, os textos e imagens com o efeito ficam invisíveis no Composer e em alguns outros editores de html. Para ver o efeito funcionar, salve a página e clique no botão de **Visualizar**.
- Na hora de publicar a página no Amadis, envie **TODOS** os arquivos utilizados na produção das páginas (arquivos html e imagens).
- Procure posicionar as imagens usando as ferramentas de alinhamento (centralizado, à direita, etc.) e não dando espaços com a barra do teclado. Isso pode deformar a página dependendo da resolução da máquina na qual ela for aberta.

Diário

O Diário é um espaço virtual onde os alunos podem escrever suas reflexões sobre as aulas, suas vidas e suas experiências. Todos os usuários do ambiente possuem um Diário, que é acessível para visualização a qualquer visitante e para comentários apenas a outros usuários. Veja abaixo como o usuário do ambiente pode escrever em seu Diário:



Mas será que o aluno vai escrever nesse Diário? Bem, em um primeiro momento, talvez, ele apenas escreva *hoje estou escrevendo no diário*, mas esta já é uma experiência nova.

Nesta ferramenta, o papel do professor é fundamental! É importante escrever para o aluno, perguntando sobre suas dúvidas, seus sentimentos e opiniões. Com o tempo, o aluno irá sentir-se mais seguro e acompanhado, o que o fará escrever mais e mais. Não é um processo rápido e depende do aluno, da sua personalidade e de suas experiências. Mas a estratégia é importante para criar vínculos e conhecer melhor o aluno, esclarecer dúvidas, instigar novos conhecimentos, apoiar e incentivar trabalhos.



Exemplo de Diário sem interação



Exemplo de Diário com interação

É importante ressaltar um ponto fundamental na utilização desta ferramenta: o retorno rápido. Quando o aluno escreve, está mostrando seus pensamentos para todos e, como sabe que outras pessoas podem comentar, ele ficará aguardando esse comentário. Quando isso não acontece, o aluno pode interpretar que a sua mensagem não foi valorizada, e muitas vezes ele não escreve mais.

Queremos que o aluno fale o que pensa, certo? Então não podemos deixá-lo abandonado. Refletir é ótimo, mas o aluno deseja atenção. Se queremos compreender como ele se sente, devemos interagir com ele e isso significa escrever em seu Diário! Mas atenção: não entenda escrever como colocar “muito bom” ou “parabéns”. Isso não é uma avaliação e sim um momento de interação.

Veja na próxima página alguns exemplos de diários de alunos registrados no Amadis e reflita – *Como eu poderia comentar estes Diários?*. Essas são situações reais que poderiam acontecer com qualquer educador.

Exemplos de Diários de alunos

Como tratar o erro?

Os Diários abaixo foram transcritos exatamente como foram escritos no ambiente de aprendizagem virtual e, portanto, possuem erros gramaticais e apresentam a escrita característica das conversas instantâneas. Mas por que esses Diários não foram corrigidos enquanto os alunos os escreviam?

Na ferramenta Diário, o objetivo é permitir que o aluno tenha um espaço para expressar sua opinião, seus sentimentos e projetos. Desta forma, ele deve ter liberdade para escrever.

Isso não significa que os erros ortográficos não sejam abordados, mas a abordagem é diferenciada. No lugar de dizer para o aluno: "corrija a palavra impresa" pois o correto é "empresa", escrevemos um comentário para o aluno valorizando sua idéia: "Legal a sua atividade de criação de uma empresa. Achei interessante também que você pensou nos funcionários ao planejar....".

Assim, o educador faz um comentário valorizando a idéia do aluno e aproveita para escrever da forma correta as palavras que apresentaram erro na escrita, incentivando o aluno a conhecer a grafia adequada. Nesta metodologia, torna-se fundamental o papel do educador como alguém atento aos Diários dos alunos, buscando auxiliar com comentários e explicações de acordo com as necessidades que surgirem.

Diário 1 *minha impresa* – 02:05 22/11/2006

eu e meus colegas criemos uma impresa chamada luxus e cada um dos funcionarios compartilhemos com o investimento da nossa impresa.

Diário 2 *aula passada!!!!!!!!!!!!!!* – 07:22 26/06/2006

aula passada foi muito boa, bem criativa mas a aula de hoje esta uma merda!!!!!!!!!!!!!!

porque o sor"... "tirou a cadeira que eu estava sentada nao gostei mas ate final da aula eu fico de bom humor!!!!!!!!!!!!!!

bjxu da preta amos todos vcs ha outra coisinha nao sou de guarda magoas

Diário 3 *dia 13/7/2006* – 03:37 13/07/2006

Bah q calooro hein?! Hja coredeci cedo (9:30) ah plo menos p mim eh cedo..rsrsrsrsrs

ai arrumei minha kza e fui tomar banho e em seguida fui para a longa jornada da minha chapinha... depois de meia hora terminei a luta.

almocei e fui correndu para a parada, mas qunado cheguei la vi q corri em vão cheguei um pouco cedo e encontrei a Tata viemos juntas e agora estamos aki..

ah aula hj foi tri boa consegui entrar no orkut felizmente continuamos a publicar nossas paginas e pesquisamos sobre curriculo.

ah aula hj tavah bakana.. Bjaum..**

Diário 4? – 04:28 28/07/2006

Esta é minha foto da ultima aula.grandes coisa né?eu sei mas o egocentrismo é maior.Não atingi grandes objetivos nessa aula mas na proxima quem sabe?Afimal a vida é feita de dias,anos,meses,segundos,proparoxitonas,oxagonos,gnomos e outros seres encantados.(como eu)

Diário 5 *meu dário do amadis* – 11:03 07/10/2006

olá hoje nós fisemos uma pasta no amadis contendo: currículo, desenho, e uma porção de coisas legais. O imprecionante é que é infinita a quantidade de detalhes que a internete oferece.O curso é muito bom e é claro a orientadora também. A aula de hoje foi bastante proveitosa pena que ja ta acabando !!!!! até a semana que vem

DEPOIMENTOS

"Deixar algum tipo de mensagem publicada nos diários dos alunos ajuda-os muito. Este tipo de atitude faz despertar neles uma curiosidade, ver do que se trata, se é a resposta da pergunta da aula anterior. Muitas vezes não temos tempo de responder todas as perguntas ou sanar todas as dúvidas dos alunos em uma aula. Então, explico a eles que as respostas para as perguntas serão publicadas nos diários e que eles poderão consultar as respostas na próxima aula. Sabe que isso dá certo!"

Gislaine Lanzarini Kopplin

Educadora do Projeto Cidadão Digital

"Os alunos estão adorando o Amadis. Mais alunos querem aprender e estão deixando o Orkut um pouco de lado. Estou trabalhando primeiro o diário e assim posso conhecer eles melhor e saber suas idéias."

Leandro Santos

Educador do Instituto Semear



Comunicação na internet – Fórum

O Fórum pode ser criado para gerar discussões em uma comunidade ou em um projeto de aprendizagem. Qualquer usuário que faça parte de uma comunidade ou que tenha um projeto pode criar um Fórum sobre o tema desejado.

A figura abaixo mostra a criação do Fórum com o tema Inclusão Digital.



Exemplo de Fórum com interação

Assim como no Diário, no Fórum procura-se orientar os alunos em seus questionamentos, mas agora com uma estratégia diferenciada: aguardar os questionamentos ou comentários dos alunos para então auxiliá-los.

Cada ferramenta possibilita diferentes estratégias e abordagens. Nesta, o destaque é a possibilidade de incentivar o pensamento crítico dos alunos.

No Fórum, é necessário escolher um assunto sobre o qual os alunos postarão suas opiniões e conhecimentos. O papel do professor, nessa situação, é de questionar, mediar, instigar, fazer pensar e não, apenas, de dar respostas aos alunos, uma vez que uns podem ajudar os outros, e, não necessariamente, dependem da relação hierárquica comum na escola formal.

Usar o Fórum por usar não produz resultados. A ferramenta por si não muda a forma de pensar dos alunos ou agrega coisas novas: o papel do educador é fundamental. Neste sentido, é necessário incentivar, questionar, mostrar direções e possibilidades para ajudar na aprendizagem dos educandos.



A idéia do Fórum acima foi registrar a pesquisa feita pelos monitores sobre a história dos telecentros

CITAÇÕES

O fórum, enfim, é a ferramenta que causa menor tensão no usuário, uma vez que se baseia em um sistema no qual as mensagens postadas ficam permanentemente exibidas e organizadas por linha de discussão (thread). O usuário apenas precisa ter acesso ao sistema do fórum na web (ou na rede local) para ler as mensagens e comentar as que desejar. Pode-se dizer que o fórum é uma TC (Tecnologia de Comunicação) relativamente menos dinâmica que outras (correio eletrônico e bate-papo), mas, possivelmente, mais útil quando o aluno apresentar limitações que exijam mais tempo na leitura e na digitação de textos.

Fonte: Araújo (2002)

Ferramentas como o “fórum” e, principalmente, “diário de bordo” permitem uma comunicação direta entre professor e aluno. Tais recursos favorecem um diálogo bastante particular e de certa forma convidam para uma interação que evidencie detalhes do processo de cada sujeito. Isto é, são ferramentas que estabelecem a comunicação um-um, ao contrário da realidade presencial onde a comunicação que predomina é um-todos.

Fonte: Macedo (2005)

DEPOIMENTO

“Com o objetivo de abordar os temas violência doméstica e direitos humanos, os alunos do NCC Belém usaram editores de texto e internet, debatendo artigos do Estatuto da Criança e do Adolescente, Estatuto do Idoso e artigo 5º da Constituição Federal. Ao final da aula fizeram uma tabela onde redigiram os telefones das delegacias especializadas de Porto Alegre.”

Alan Triumpho
Educador do NCC Belém



Comunicação na internet – Várias ferramentas

Chat (bate-papo)

Este recurso é utilizado para a comunicação em tempo real, com prévia marcação de datas e horários. A estratégia é não estabelecer um único tema a ser discutido, mas sim aproveitar as colocações que surgem durante o Chat, para que se façam intervenções que possam gerar reflexões no grupo.

Dentro do ambiente é possível marcar Chats, que podem ser organizados de forma a possibilitar a participação de usuários de diferentes instituições, permitindo interação, socialização e troca de vivências entre integrantes de diferentes comunidades.

Conversa instantânea

Neste recurso, pode-se conversar *on-line* com outro usuário, sendo necessário acessar suas informações pessoais (clcando sobre o seu nome). Após, clicando em **Iniciar Conversa** é possível interagir através de uma janelinha que abre para ambos os usuários (o convidado e quem convidou). Os usuários *on-line* ficam sinalizados no espaço **Pessoas**.



Lista de discussão

A lista de discussão é um recurso para comunicação, interação e trocas cooperativas entre os integrantes. Muitas vezes são usadas para permitir que um determinado grupo, com certas afinidades, se comunique de forma mais prática, já que permite que todos os inscritos recebam a mesma mensagem.

A estratégia de uso da lista depende do motivo da sua criação: para comunicação entre um grupo, para interação entre indivíduos com certo conhecimento e afinidades, para trocas cooperativas em razão de um objetivo comum, entre outros.

Vários sites oferecem a opção de criação de listas de discussão, precisando apenas que uma pessoa se inscreva e crie o grupo e a lista, convidando ou inscrevendo os outros participantes. Entre esses sites: Google (<http://groups.google.com/>) e Yahoo (<http://br.groups.yahoo.com/>).

Mensagens

Os usuários possuem um espaço para receber mensagens de outros usuários. Essas mensagens ficam registradas e são públicas, podendo ser apagadas pelo destinatário. Este é um espaço de interações e trocas entre os usuários, podendo ser acessado pelo Webfólio de cada um.



SAIBA MAIS SOBRE

CHAT E LISTA DE DISCUSSÃO

Os **chats ou salas de bate-papo** oferecem um ambiente para a livre discussão em tempo real. A interface comum desse serviço permite ao participante saber quem são as outras pessoas (ou pelo menos o apelido ou *nick* adotado) que estão conectadas e interagindo naquele momento. Além de enviar mensagens que serão mostradas na janela principal de todos participantes, um integrante pode se comunicar em PVT (sigla para *private*, isto é, canal privativo) com outro sem que o resto da “sala” visualize o diálogo. O chat é uma das ferramentas mais poderosas para a interação mútua pois oferece um palco para diálogos de alta intensidade e para a aproximação sem qualquer proximidade física.

Uma **lista de discussão** é um serviço que recebe e distribui mensagens de todos seus “assinantes”. Logo, um e-mail enviado ao endereço eletrônico da lista é distribuído a todos participantes. Esta é mais uma ferramenta que permite interações mútuas entre diversas pessoas. Diferentemente do e-mail que normalmente é usado para o diálogo “um para um”, as listas permitem discussões de “muitos para muitos”. Devido à freqüente intensidade de debates e o número de mensagens compartilhadas, participantes que jamais se encontram fisicamente tem a impressão de se conhecerem muito bem.

Fonte: Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador, Alex Primo

O objetivo nesta etapa é utilizar os principais aplicativos em uso nas empresas de forma integrada, compartilhada e em equipe para desenvolvimento da autonomia nas questões ligadas à educação e à empregabilidade. Lidar com os diferentes públicos atendidos na comunidade, segundo valores éticos, morais e afetivos.

Editor de texto

O editor de texto é importante para produções escritas e exigido no mercado de trabalho. É necessário, contudo, conhecer o editor e não um determinado *software*, que muda dependendo da versão e pode criar dificuldades para o usuário que não conhece a versão mais atual. Os editores possuem ferramentas fundamentais, que não mudam conforme a versão e a marca (*software* livre ou proprietário). Quando o aluno conhece o funcionamento do aplicativo, é capaz de procurar as outras funções.

Neste sentido, o editor não é ensinado como um exercício de repetição: “copie e formate o seguinte texto”. Procuramos pedir que o aluno escreva um texto do seu interesse: letra de música, poema, sua apresentação, seu currículo ou qualquer outra produção que o agrade. Cada aluno precisará de diferentes formatações conforme seu trabalho, sendo que o professor deverá estar atento para mostrar as possibilidades mais adequadas a cada um. Além disso, a troca entre alunos representa uma grande possibilidade de aprendizagem, pois algumas idéias e desejos surgirão daí. Os alunos não aprendem por repetição, aprendem através de trocas e reflexões, a partir de conhecimentos prévios e interesses. A repetição gera apenas memorização, que se perde com o tempo.

O próximo passo é incentivar os alunos a publicar seus trabalhos no Amadis. Os documentos postados no espaço chamado **Meus Arquivos** ficam disponíveis para *download* por outros usuários. Esta é a maneira de os colegas ver as produções e trocarem mensagens, pelo ambiente ou pessoalmente, aprendendo com os demais colegas e professores.

CITAÇÃO

O sujeito só sente necessidade de compreender o que é interessante para ele. O que não significa nada, ele não compreende. Isto é, faltam estruturas cognitivas que permitam que o sujeito estabeleça alguma conexão com o novo. Por isso, é que o processo educacional deve trabalhar na medida das estruturas já construídas pelo sujeito. O objeto nesta relação tem por função desequilibrar as estruturas, trazendo uma curiosidade. Sem este objeto que traz a curiosidade, não haverá transformação possível.

Fonte: Macedo (2005)

Editor de apresentação

As apresentações criadas neste tipo de editor são bastante utilizadas nas empresas e em eventos. Assim, a linguagem e o formato de imagens devem ser bem trabalhados. É muito interessante mostrar isso aos alunos, procurando apresentar algum exemplo que deixe claro esse formato de arquivo.

Para incentivar o grupo e para ilustrar a utilização deste tipo de arquivo, pode ser realizada uma apresentação geral onde cada aluno mostre o seu trabalho. Além disso, todos podem disponibilizar a apresentação no Amadis, no espaço chamado **Meus Arquivos**, para que colegas, professores e outros usuários do ambiente possam apreciar os trabalhos.

É possível discutir muitos assuntos técnicos com os alunos, como por exemplo: formatação e tamanho do texto, cores agradáveis para a leitura, distribuição das informações em cada slide, inserção e tamanho ideal de imagens, edição das imagens desejadas, animação em slides, entre outros pontos.

Novamente é importante esclarecer que o assunto a ser tratado nas lâminas deve ser de interesse do aluno, ou se tornará apenas um exercício. O aluno pode escrever, por exemplo, sobre o seu cantor predileto, sobre seu bairro, sobre seu time e, com esses assuntos, ele poderá fazer um trabalho incrível. Vale lembrar que a interação com os colegas criará integração do grupo, além da aprendizagem coletiva.

SAIBA MAIS SOBRE EDITOR DE TEXTO, EDITOR DE APRESENTAÇÃO E PLANILHA ELETRÔNICA

Editor de texto é um *software* para criação de textos que substituiu as antigas máquinas de escrever. Os melhores possuem recursos como: verificação ortográfica, possibilidade de criação e inclusão de gráficos e integração com outros programas, inclusive com banco de dados. Fonte: www.creativehost.com.br/suporte/glossario/e.htm

Editor de apresentação é um programa utilizado para edição e exibição de apresentações gráficas. Para criar apresentações gráficas, dispõe de processamento de textos, estrutura de tópicos, esquemas automáticos, modelos, desenhos, assistentes, gráficos e vários tipos de ferramentas para expressar idéias nas apresentações. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Power_Point

Planilha eletrônica ou folha de cálculo é um tipo de programa de computador que utiliza tabelas para realização de cálculos ou apresentação de dados. Cada tabela é formada por uma grade composta de linhas e colunas.

O nome eletrônica se deve à sua implementação por meio de programas de computador. Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Planilha_eletrônica

Planilha eletrônica

A planilha é importante e é utilizada em muitas empresas. Portanto, é interessante mostrar seu uso aos alunos, principalmente quando o foco é o mercado de trabalho e o raciocínio lógico-matemático. Mas procure não apresentar este recurso como uma ferramenta para fazer cálculos ou usar fórmulas, pois trata-se de mais do que isso. Muitos dados podem ser organizados desta forma e não necessariamente dados numéricos. Qualquer assunto apresentado de forma rígida, dura e de difícil compreensão torna-se desagradável.

Pense em formas criativas de apresentar o *software*. Por exemplo, é possível mostrar a importância da organização orçamentária de uma família, ou seja, a necessidade de um planejamento de gastos, que pode facilmente ser organizado neste aplicativo. Esse é um uso que agregará valores para a vida dos alunos.

Uma festa é sempre muito agradável, mas necessita de organização para que tudo aconteça da melhor forma. Vamos mostrar isso aos alunos? Eles podem organizar planilhas com os convidados, com gastos e quantidades de alimentos e bebidas. Essas planilhas são bastante simples, mas a partir delas é possível mostrar fórmulas que facilitarão os cálculos, talvez até gráficos para melhorar a representação dos dados.

O professor deve estar atento aos momentos em que pode fazer uma intervenção, uma sugestão e, assim, apresentar possibilidades aos alunos. Deixar os alunos criar não significa que eles devam “aprender sozinhos”; significa “dar espaço”, mas estar por perto para mostrar caminhos e idéias.

Editor gráfico (Imagens)

Em uma disciplina de Artes, o professor tem muitos motivos para ensinar aos alunos como editar e criar imagens. Mas em uma aula de informática, para que ensinar edição de imagens? Apenas para acrescentar um capítulo ao polígrafo ou um nome ao certificado? Com certeza não! Olhe por alguns instantes para o seu computador, para os *softwares*, para os sites da internet e procure ver quantas informações são veiculadas através de imagens. Poucas ou muitas? Será então importante usar imagens e saber editá-las quando se trata de informática? Com certeza sim.

Os alunos são curiosos quando se sentem livres para questionar. Quantos alunos gostariam de aprender a modificar suas fotos: cortar, aumentar, diminuir, mudar cores, fazer uma animação? Quantos gostariam de criar um *gif* animado com seu personagem preferido? Vamos usar a curiosidade dos alunos a favor do nosso desejo de mostrar coisas novas a eles.

Quais são as diferenças entre os *softwares* de edição de imagens? Na verdade, muitas vezes são o nome e o preço. Alguns são mais básicos e outros mais avançados, mas, em geral, o que desejamos trabalhar está presente na maioria deles, com alguns nomes e ícones diferentes. O que o aluno precisa é conhecer as possibilidades sem se prender ao nome específico da ferramenta e do *software*. Atualmente, existem muitos sites que disponibilizam editores de imagens gratuitos. Por que isso? Hoje mostro ao aluno como usar o *software* A e ele fica muito acostumado com os caminhos e nomes apresentados, sem conhecer a lógica das funções. Amanhã ele precisa usar um *software* B e vai agir como se não conhecesse coisa alguma de edição de imagens. O que aconteceu? Ele não aprendeu a editar imagens e sim a seguir instruções e caminhos dados. É isso que queremos?

O professor tem um papel importante como aquele que pode mostrar caminhos e alternativas, como a pessoa que tem conhecimentos e experiências, que pode compartilhar tudo isso com seus alunos, de forma afetiva, compreensiva e consciente.

SAIBA MAIS SOBRE EDITOR DE IMAGENS

Editor de Imagens ou editores gráficos são programas que tem como objetivo facilitar a alteração e a criação de imagens digitais. Existem três tipos de editores para cada necessidade: matriciais (Bitmap), vetoriais e tridimensionais.

Representação matricial são *softwares* que geram pinturas digitais, ilustrações, editam ou retocam fotografias. São eles: Gimp, Adobe PhotoShop, Corel Photo Paint e outros.

Representação vetorial são *softwares* que criam ilustrações por meio de cálculos matemáticos (vetores) e que podem ser livremente modificados, tendo como base objetos e curvas. Podem ser aplicadas cores de contorno e preenchimento de acordo com o *software*. São eles: Inkscape, Corel Draw, Adobe Illustrator, Sodipodi, Macromedia Freehand.

Representação tridimensional são *softwares* que manipulam imagens em três dimensões como sólidos primitivos (cubos, esferas, cilindros, prismas, pirâmides). Eles são usados em diversas áreas técnicas, bem como na criação de comerciais e efeitos especiais em filmes. São eles: SketchUp, 3ds Max, Blender, Cinema 4D, Maya, Softimage XSI.

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Editor_gr%C3%A1fico

Diferença entre *software* livre e proprietário

SAIBA MAIS SOBRE **SOFTWARE LIVRE E PROPRIETÁRIO**

Software Livre (*Free Software*) é o *software* disponível com a permissão para uso, cópia e distribuição, seja na sua forma original ou com modificações, seja gratuitamente ou com custo. Em especial, a possibilidade de modificações implica em que o código fonte esteja disponível. Se um programa é livre, potencialmente ele pode ser incluído em um sistema operacional também livre. É importante não confundir *software* livre com *software* grátis porque a liberdade de copiar, modificar e redistribuir, independe de gratuidade. Existem programas que podem ser obtidos gratuitamente mas que não podem ser modificados, nem redistribuídos. Por outro lado, existe a possibilidade de uso não-gratuito em todas as categorias listadas abaixo. Há uma cópia da definição de *software* livre pela Free Software Foundation publicada na página <http://www.fsf.org/philosophy/free-sw.pt.html>.

Software Proprietário é aquele cuja cópia, redistribuição ou modificação são em alguma medida proibidos pelo seu proprietário. Para usar, copiar ou redistribuir deve-se solicitar permissão ao proprietário, ou pagar para poder fazê-lo.

Software Comercial é desenvolvido por uma empresa com o objetivo de lucrar com sua utilização. Note que 'comercial' e 'proprietário' não são o mesmo. Geralmente, *software* comercial é proprietário mas existe *software* livre que é comercial, e existe *software* não-livre não-comercial.

Para entender melhor, analise as correlações abaixo. São apenas exemplos, sendo que existem outros *softwares* proprietários e livres disponíveis na internet e no mercado.

Tipo de Software	Software Proprietário	Software Livre
Editor de Texto	Microsoft Word	OpenOffice Writer
Planilha Eletrônica	Microsoft Excel	OpenOffice Calc
Editor de Apresentação	Microsoft Power Point	OpenOffice Impress
Editor Gráfico	Adobe Photoshop	Gimp

Para baixar o pacote de aplicativos do OpenOffice em português, você pode entrar em um site de pesquisa e procurar pelo nome OpenOffice. Existem vários sites através dos quais é possível baixar o pacote. Ou acesse o site <http://br-pt.openoffice.org>
Para baixar o Gimp para Windows: <http://gimp-win.sourceforge.net>

Anotações

Muitas vezes, após deparar-se com uma nova proposta, a pergunta que fica no ar é: o que fazer agora? Como fazer? Neste espaço vamos discutir como fazer planejamentos e propor atividades aos alunos com base na proposta pedagógica apresentada.

Inicialmente ressaltamos a importância de serem traçados objetivos claros para o trabalho, demonstrando a intenção do educador com a atividade planejada. Com isso queremos dizer que é fundamental pensar o que se pretende desenvolver no aluno: opinião crítica, conhecimento sobre um assunto específico, leitura e escrita reflexiva, entre outras necessidades.

Planejamento

Aprofundando o tema, vamos discutir um pouco sobre planejamento. Antes de propor qualquer atividade, é fundamental elaborar um planejamento que leve em conta o objetivo e a metodologia. Não é positivo realizar uma atividade sem prévia análise, preparação e reflexão. Por isso, reforçamos o papel do educador como um pesquisador, dedicado e interessado, que procura o mais adequado aos seus alunos.

Em um bom planejamento, é essencial estipular objetivos e metas e ter presente quais conhecimentos específicos se deseja estimular no aluno.

Estrutura de um modelo de planejamento:

- Tema/Assunto
- Justificativa – Por quê?
- Objetivos e meta – Para quê?
- Metodologia – Desenvolvimento
- Recursos, aplicativos – Como?

Um planejamento deve ser:

- Estruturado (podendo ser organizado mensalmente, mas com o objetivo de cada semana).
- Organizado em forma de tabela, para que o educador possa visualizar o planejamento como um todo, podendo sempre rever atividades.

Antes de iniciar a construção do planejamento é interessante pensar em formas atrativas de mostrar um assunto, ou seja, construa uma aula que você assistiria com prazer.

Os recursos da informática podem auxiliar em suas aulas como ferramenta, desde os aplicativos básicos (editores de textos, apresentação, planilha eletrônica, desenho) até os mais avançados (editores de imagens, vídeos, páginas, áudio) e sempre utilizando a internet como uma fonte de pesquisa e os ambientes virtuais (Amadis) como ferramenta de interações e recursos (chat, fórum, diário, mensagens para incrementar a interação presencial e virtual das aulas).

Deixe o seu lado lúdico e criativo aflorar. Os educadores que conseguem fazer isso no início das formações estimulam o desenvolvimento da criatividade e da autonomia do aluno, tornando-os exploradores de novos saberes.

Outro ponto importante é a flexibilidade. É interessante conhecer a realidade de cada turma para construir junto com os alunos de forma coletiva.

Pensando nesta necessidade de organizar um planejamento, veja exemplos de planejamentos de atividades, que apenas ilustram a forma de esquematizar um planejamento. Note que os títulos usados nos planejamentos podem variar, mas os objetivos, justificativa, materiais e metodologia sempre devem ser contemplados.

CITAÇÃO

A educação deve favorecer a aptidão natural da mente em formular e resolver problemas essenciais e, de forma correlata, estimular o uso total da inteligência geral. Este uso total pede o livre exercício da curiosidade, a faculdade mais expandida e a mais viva durante a infância e a adolescência que com frequência a instrução extingue e que, ao contrário, se trata de estimular ou, caso esteja adormecida, de despertar.

Fonte: Morin (1921)



Exemplos de planejamentos de educadores

Planejamento da educadora Gislaine Lanzarini Kopplin, Projeto Cidadão Digital

1ª Semana

Objetivos: Recepcionar os alunos, propondo uma dinâmica de apresentação a fim de “quebrar o gelo” da turma com o educador. Conhecer o computador e os seus recursos básicos.

Conteúdos:

- Apresentação dos alunos/educador/Projeto Cidadão Digital
- Introdução ao Windows (ligar e desligar o computador), partes fundamentais do computador, *hardware* e *software*
- Teclado (teclas com funções específicas)

Metodologia:

Nesta semana as aulas serão mais teóricas. A dinâmica utilizada será a da Teia. A apresentação do Projeto Cidadão Digital seria através de uma apresentação de PowerPoint.

2ª Semana

Objetivos: Permitir que o aluno conheça alguns recursos do computador. Saber organizar e localizar suas pastas e arquivos. Apresentar os dois sistemas operacionais – Windows e Linux. Ensinar o aluno a trocar papel de parede e protetor de tela.

Conteúdos:

- Área de trabalho
- Gerenciador de arquivos, pastas (criar pastas e excluir)
- Botões do mouse
- Botões de fechar, maximizar e minimizar
- Paint, WordPad
- Plano de fundo e protetor de tela

Metodologia:

Mostrar aos alunos a área de trabalho e seus ícones, protetor de tela e papel de parede. Eles irão acompanhando o que for explicado e algumas informações serão colocadas no quadro.

Também criarão e excluirão pastas. Citarei algumas diferenças entre Windows e Linux. Apresentarei as ferramentas do Paint e WordPad. Obs: Esses arquivos serão salvos na pasta do aluno.

3ª Semana

Objetivos: Apresentar a internet, mostrar como se entra em um site, construir identidade na internet através de e-mail e cadastro no Amadis. Pesquisar assuntos solicitados pelo educador e/ou de interesse do aluno.

Assuntos: Aquecimento Global, Violência, Esportes, Desemprego, Dengue, Poluição, Drogas, Família, Amizade

Conteúdos:

- Cadastro no Amadis
- Pesquisas através de sites de busca

Metodologia: Breve comentário sobre a internet, e-mail e sites de busca. Fazer o cadastro dos alunos no Amadis e trabalhar com algumas ferramentas (Comunidade e Diário). Apresentar o Projeto criado no Amadis: “Alunos da Gislaine ETI 1” e pedir aos alunos que se juntem a este Projeto.

4ª Semana

Objetivos: Iniciar o Word e compreender o uso das ferramentas que serão trabalhadas

Conteúdo:

- Menu: Arquivo (configurar página), Formatar (fonte, marcador e numeração, bordas e sombreamento).
- Digitação de textos.

Metodologia:

Aula expositiva/demonstrativa. Os alunos pegarão um texto que foi salvo na aula anterior sobre “Mercado de Trabalho” e farão as formatações apresentadas em aula.

Digitação de textos.

Atividade da educadora Márcia Cristina Silva Zottis, APORTA – Associação dos Portadores de Transtornos de Ansiedade do Rio Grande do Sul

Identidade: Penso nessa proposta para que o aluno possa conhecer-se em seus gostos, preferências e resgate de sua história pessoal. É ideal para ser trabalhado na primeira semana de aula. Esse tema aborda as diferenças de cada um e, ao mesmo tempo, mostra que sempre existe um ponto de união entre todos. Por exemplo, o fato de todos quererem aprender informática, estarem no mesmo curso, nos mesmos dias da semana e horário.

Justificativa: Esse trabalho é importante. Os alunos se sentirão mais envolvidos com propostas que contemplem a sua própria vida pessoal e a dos colegas e assim poderão se conhecer melhor. A atividade reúne ao mesmo tempo identidade e reconhecimento de cada um e da sua origem, através de sua história. Além disso pode proporcionar o conhecimento de outras culturas, de uma maneira lúdica.

Objetivos: Resgatar o prazer de aprender em cada aluno através de vivências significativas. Fazer com que busquem mais oportunidades de aprender, não só com a professora, mas percebam que é possível aprender com os colegas, através de trocas.

Proporcionar um espaço para fazer os alunos compreender o papel de cada um, tanto individualmente quanto coletivamente, passando pela família, bairro, cidade, enfim o mundo social e da cultura. E, além disso, trabalhar a escrita, pontuação e acentuação.

Metodologia: Pedir para que os alunos tragam algumas fotos pessoais, de suas famílias, amigos, namorados, etc. (no mínimo 5 fotos). No segundo dia, fazer uma roda antes de começar a aula e pedir para que cada um se apresente e apresente suas fotos, falando quem é quem e onde estavam na data da foto. O professor poderá levar suas fotos também para se apresentar aos alunos. Na instituição, scanear as fotos de cada um e pedir para que criem uma pasta com o seu nome, salvando-as no computador.

Após pedir para que escrevam um texto no Word sobre as suas histórias de vida, contando quem são, o que fazem, o que gostam, o que não gostam, podem falar das suas famílias, sua origem,...

Depois dessa atividade, apresentar o Gimp e seus recursos, para que aprendam a usá-lo, caso queiram incrementar suas fotos.

Explicar como se faz uma página pessoal na internet com o NVU para que possam colocar o texto. Após publicar no Amadis.

Pedir para que consultem os sites de música e selecionem uma música, baixem e salvem nas suas pastas.

Para finalizar, ensiná-los a fazer um filme no Windows Movie Maker, para que possam “ilustrar sua vida” com trilha sonora. Lá eles usarão as suas fotos, algumas frases do seu texto e a música escolhida para deixar registrado esses momentos tão importantes que fazem parte das suas histórias de vida.

Recursos: Word, Gimp, NVU, Amadis, Windows, Movie Maker

Atividade da educadora Renata Silveira da Silva, Casa de Nazaré

Tema: Foto Arte (História em Quadrinhos)

Justificativa: Este trabalho visa trabalhar a identidade do aluno de uma forma criativa e divertida, incentivando-o a interagir com os colegas. O produto final será a criação de uma História em Quadrinhos tendo os próprios alunos como personagens.

Objetivos e metas:

- Aumentar a auto-estima
- Desenvolver a criatividade
- Desenvolver a motricidade e a coordenação motora
- Incentivar ao respeito mútuo
- Incentivar o aluno a cooperar, compartilhar e a trabalhar em grupo

Metodologia:

- Capturar imagens dos alunos
- Passar as imagens para o computador
- Trabalhar as imagens, fazendo as alterações necessárias
- Criar a história
- Apresentação aos colegas

Recursos:

- Máquina fotográfica digital
- Computador
- Softwares PowerPoint e Gimp



Como iniciar o trabalho?

Para iniciar a utilização do ambiente Amadis é fundamental que os futuros usuários já possuam e-mails, pois essa é uma exigência do cadastro do ambiente. Desta forma, a criação de e-mail torna-se uma das primeiras atividades, sendo que a mesma possibilita a criação deste endereço eletrônico aos alunos, o que é um grande passo na inclusão digital (sensação de pertencimento à rede).

Também nesta fase inicial é comum os alunos não diferenciarem internet, e-mail, Amadis e aplicativos. Inicialmente tudo isso parece ser a mesma coisa ou o mesmo ambiente. Aos poucos, com a variedade de atividades e situações, o aluno, cada um no seu ritmo, vai diferenciando as ferramentas e ambientes.

Para incentivar essa diferenciação é interessante propiciar momentos para que cada aluno perceba a utilidade e diferença entre as ferramentas. Desta forma, atividades como comunicação entre colegas, com textos mais longos, podem ser realizadas nos e-mails. Já mensagens mais curtas podem ser enviadas no ambiente Amadis. Ao mesmo tempo, reflexões pessoais podem ser escritas nos diários do ambiente. Assim, aos poucos, os alunos notarão que existem diferenças nas funções e que cada ferramenta é diferente, mas que todas estão disponíveis na internet.

Logo após esse trabalho inicial de diferenciação, que pode demorar mais tempo para ocorrer realmente, é interessante começar a construção das páginas pessoais. Assim como a criação do e-mail traz a sensação de pertencimento à rede, a página pessoal promove a construção de uma identidade no mundo virtual, que pode ser a idealização da identidade do sujeito, em um ambiente de livre criação, imaginação e desejo. Durante esta criação será trabalhada a questão de formatação de textos, criação e edição de imagens, gerenciamento de pastas, publicação, entre outros conhecimentos necessários para o uso da internet (buscas, obtenção de arquivos, etc.). A partir disso, o educador poderá continuar conforme as demandas da turma, os desejos de cada aluno e as motivações geradas por diferentes questões da comunidade envolvida.

SAIBA MAIS SOBRE COMO ACESSAR O AMADIS

Para acessar o Amadis, é necessário o navegador Mozilla Firefox. Ele é livre e pode ser encontrado na internet. Existem versões para Linux e para Windows (no Internet Explorer o Amadis não funciona).

Para baixar o Firefox existem diferentes sites. Veja alguns desses abaixo:

- <http://www.firefox.com.pt/>
- <http://br.mozdev.org/firefox/download.html>
- <http://baixaki.ig.com.br/download/Mozilla-FireFox-2-0-0-6.htm>
- <http://br.mozdev.org/inicio/>

O CD disponibilizado na formação possui o Firefox, o Gimp e outros programas utilizados no curso. Inclusive, o CD traz o Firefox Portable, ou seja, que funciona através de um CD ou *pendrive*, sem a necessidade de instalação.

Para construir as páginas html existe um editor de páginas chamado NVU, que funciona em Linux e Windows. Quem participou da formação utilizou o NVU ou o Composer para construir suas páginas. O NVU está no CD do curso, mas existem diferentes sites onde é possível encontrá-lo:

- <http://www.nvu.com/>
- <http://baixaki.ig.com.br/download/Nvu.htm>

Lembrem que o endereço do Amadis é

<http://amadisfpd.lec.ufrgs.br>

e o endereço do material de apoio é

<http://www.pensamentodigital.org.br/oficinas>

Tutorial do **Amadis**



Cadastro no Amadis

Descobrimo o Amadis

A proposta pedagógica da Pensamento Digital usa como ferramenta um ambiente virtual de aprendizagem. O usuário ao inserir-se nesse ambiente tem a oportunidade de se situar em relação a um saber partilhado, de interagir e de construir um espaço de autoria personalizado.

O usuário também tem a possibilidade de desenvolver várias formas de expressão: mensagens instantâneas, chats, diários, fóruns, páginas de web, projetos, e-mail.

Esse ambiente virtual de aprendizagem foi desenvolvido pelo Laboratório de Estudos Cognitivos (LEC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e é denominado Ambiente de Aprendizagem a Distância (Amadis).

Esse tutorial é um convite para você descobrir todos os recursos do Amadis. Esta é a imagem da página inicial do ambiente. A Pensamento Digital está usando esta versão desde março de 2007.

O site é <http://amadisfpd.lec.ufrgs.br>.

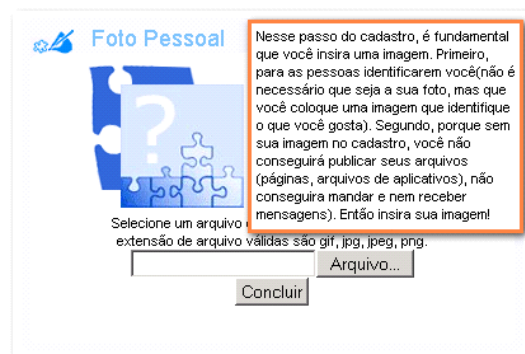
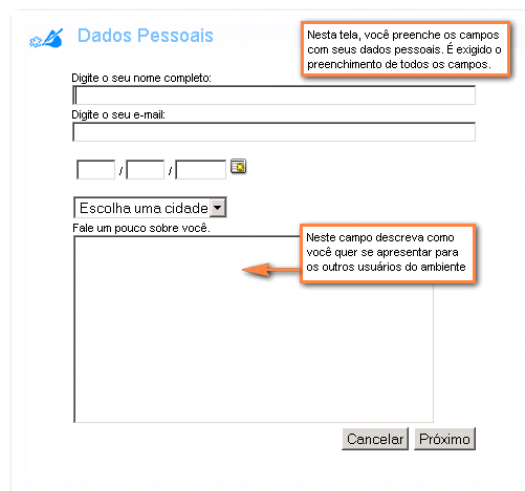
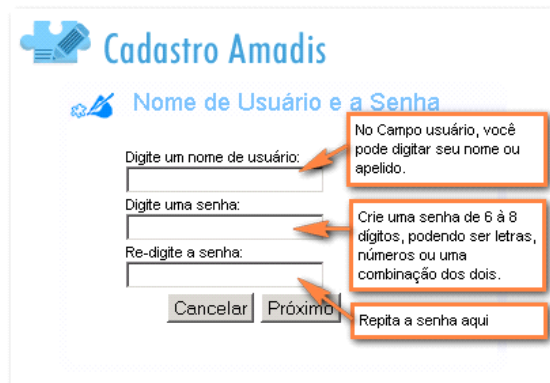
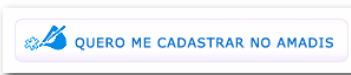


Cadastro no Amadis

O Amadis pode ser acessado por qualquer pessoa em qualquer parte do mundo para simples visualização. Contudo, para interagir no ambiente (mandar mensagens, criar projetos) é necessário ser um usuário cadastrado. É possível fazer o cadastro, gratuita e livremente, na tela inicial.

Como fazer o cadastro?

A seqüência de imagens a seguir explica como fazer o cadastro. São três passos, incluindo a etapa para colocar a foto. É necessário chegar até o último passo e clicar em **Concluir** para efetivar o cadastro.



Como enviar uma imagem para o cadastro ?

Primeiro, é preciso selecionar uma imagem salva no computador (foto ou qualquer outra imagem, como a bola do exemplo). Clicando em **Arquivo**, abre uma janela com todos os arquivos do computador.

Neste momento, é necessário saber em qual pasta do computador está a imagem que você deseja utilizar (na área de trabalho, Meus Documentos, Minhas Imagens, etc).

Quando localizar a pasta, clique sobre o arquivo da imagem desejada e logo após em **Abrir**. Aguarde e veja que a imagem escolhida aparecerá.

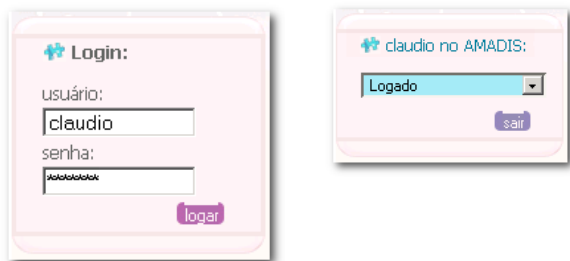
Após o cadastro, qualquer dado informado poderá ser modificado, inclusive a foto.



Como entrar no ambiente Amadis?

Após concluído o cadastro, é possível entrar no ambiente usando o *login* e a senha escolhidos durante o cadastramento.

Para entrar, use o local indicado na página inicial. Quando o usuário entrar no ambiente tem que estar aparecendo **logado**, como demonstra a imagem. Para utilizar qualquer ferramenta do Amadis, é fundamental estar *logado*, ou seja, ter feito *login* com seu usuário e senha.

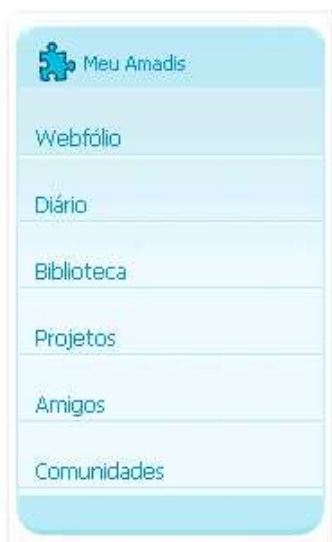


Webfólio

O **Webfólio** é um espaço pessoal de cada usuário, no qual é possível acessar as diferentes ferramentas do ambiente.



Menus de acesso rápido no Webfólio



Webfólio: acessa informações pessoais e todas as ferramentas do ambiente.

Diário: acessa o espaço individual para relatos e depoimentos. Cada Diário é público para visualização e permite comentários para os usuários do ambiente.

Biblioteca: acessa o espaço para armazenamento e compartilhamento de arquivos, de qualquer tipo.

Projetos: acessa os Projetos nos quais o usuário faz parte da equipe, além da opção para criar um novo Projeto.

Amigos: os amigos adicionados pelo usuário.

Comunidades: acessa as Comunidades nas quais o usuário participa, além da opção para criar uma nova Comunidade.



Inicial: volta para a tela inicial do Amadis, com informações sobre novos projetos e comunidades.

Projetos: acessa o espaço para criar, editar e buscar Projetos.

Pessoas: espaço destinado a buscar pessoas cadastradas no ambiente, usuários conectados (*on-line*), últimas Páginas publicadas e Diários escritos.

Comunidades: acessa o espaço para criar, editar e buscar Comunidades.

Na tela inicial é possível acessar os últimos Projetos e Comunidades criadas e os Projetos mais visitados.

A tela inicial do Webfólio é dividida em seções. À esquerda, há 'Projetos mais visitados' com cinco cartões de projeto e 'Projetos por áreas' com uma instrução para selecionar uma área. À direita, há 'Últimos Projetos' com três cartões de projeto e 'Últimas Comunidades' com dois cartões de comunidade. Cada cartão contém um ícone, um título e uma breve descrição.

O que significa o espaço Ações Rápidas do Webfólio?

O **Ações Rápidas** é um espaço para acessar ferramentas sem precisar recorrer aos menus lateral e superior. Quando o usuário está no seu Webfólio, visualiza as seguintes ações:



Página: acessa a página html publicada pelo usuário.

Diário: acessa o seu diário.

Álbum: acessa seu álbum (espaço para compartilhar imagens).

Mensagens: acessa as mensagens que o usuário recebeu. O número indica a quantidade total de mensagens.

Wiki: espaço para criar textos e páginas. Permite fazer modificações diretamente no navegador e salvar as diferentes versões da produção.

Publicar a minha página: acessa o espaço para gerenciamento dos arquivos da Página pessoal do usuário.



Quando o usuário visita Webfólio de outra pessoa, pode visualizar as seguintes ações:



Página: acessa a Página do usuário visitado.

Diário: acessa o Diário do usuário visitado.

Arquivos: acessa os arquivos compartilhados que o usuário publicou na sua Biblioteca.

Álbum: acessa o álbum do usuário visitado.

Mensagens: acessa as mensagens do usuário

Amigo: permite adicionar o usuário como amigo. Ao clicar no ícone, abre uma caixa na qual é possível escrever o convite para o novo amigo. Após é só **Enviar**.

Deixe uma mensagem: permite escrever uma mensagem para o usuário. Ao clicar, abre uma caixa na qual pode-se escrever o recado. Após é só **Enviar**.

Mandar/receber mensagem e procurar usuário

E as caixas de avisos, novidades e comentários no Webfólio?

Veja a seguir o que essas caixas indicam.



Amadis Avisos: neste espaço aparecem avisos dos administradores do ambiente.

Novidades no Amadis: aqui é possível ver novidades escritas por usuários em Projetos ou Comunidades.

Comentários Recebidos: aqui cada usuário é notificado quanto aos comentários recebidos em seu Diário, nos Fóruns e Projetos em que participa.

Como mandar e receber mensagens?

É possível visualizar as mensagens em **Ver as minhas mensagens**, que fica em **Ações Rápidas** no **Webfólio**. Quando quiser escrever mensagens para alguém, procure essa pessoa em **Pessoas** e entre em seu **Webfólio**. Após, clique em **Deixe uma mensagem**. Aparecerá uma caixinha na qual você poderá escrever seu recado, depois clicar em **Enviar**.

Como procurar um usuário?

No menu horizontal superior, clique em **Pessoas** e aparecerá a seguinte tela:



Para procurar um usuário do Amadis, clique no espaço de **Pesquisa** (imagem) e digite apenas o primeiro nome ou o sobrenome ou, ainda, parte do nome da pessoa procurada. Após, clique em **Buscar**. Se a pessoa procurada estiver cadastrada no Amadis, aparecerá a tela abaixo. Após a busca, é possível entrar no Webfólio, Página ou Diário da pessoa procurada.



Como entrar no Webfólio de outro usuário?

Após pesquisar a pessoa procurada, clique em **Ver webfólio** ao lado da foto e do nome deste usuário (imagem acima).

Como ver quem está usando o ambiente on-line?

Entrando em **Pessoas** é possível ver quem está *on-line* no ambiente. A imagem ilustra essa situação:



Como interagir com outro usuário on-line?

Escolha a pessoa com a qual deseja interagir e clique sobre o nome dela. Aparecerá a imagem abaixo com os dados do usuário.

Clicando em **Ir para o Webfólio** (1 na figura) é possível acessar o **Webfólio** da pessoa escolhida.

Clicando em **Iniciar conversa** (2 na figura) é possível iniciar uma conversa instantânea com o usuário, através de uma janelinha que aparecerá para você e para ele (no canto superior direito da tela).



O que mais pode ser acessado no espaço Pessoas?

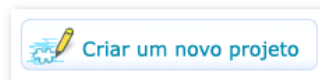
Além das funções já descritas, é possível encontrar as últimas Páginas pessoais publicadas e os Diários mais atuais. A imagem ilustra isso.



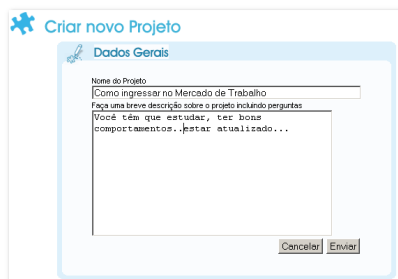
O Amadis possibilita a criação de um Projeto repleto de recursos de interação e aberto ao público em geral, com o objetivo de trocar de experiências e conhecimentos. A forma como cada usuário desenvolve seu Projeto é muito pessoal. Para criar um Projeto, o usuário precisa estar *logado*. A seguir, passo a passo, como criar um novo Projeto. No menu superior clique em **Projeto**.



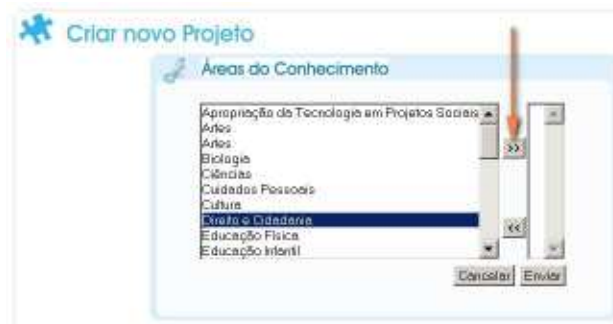
Depois, clique em **Criar um novo projeto**, como na imagem.



Em seguida aparece a tela na qual é possível colocar os dados do Projeto, como nome e descrição (um resumo do assunto e o objetivo do Projeto). Após preencher todos os campos, clique em **Enviar**.



Em seguida, selecione as áreas de conhecimento que identificam o Projeto. Para selecionar uma área de conhecimento basta clicar sobre ela, após clique no local que a seta indica, no lado direito. O usuário pode selecionar quantas áreas quiser.



O último passo é colocar a imagem que identificará o Projeto. Ao final, clique em **Próximo** e o seu Projeto estará cadastrado no Amadis.



Quais os recursos que o Amadis oferece aos Projetos?

O usuário que cria ou faz parte da equipe de um projeto pode acessar vários recursos.



- 1. Página:** aqui é possível visualizar a página do projeto.
- 2. Agregador:** para editar a lista de fontes RSS.
- 3. Fóruns:** nesta ferramenta é possível criar Fóruns referentes ao Projeto e acessar os Fóruns previamente criados.
- 4. Chats:** aqui é possível criar salas de Chat (conversa em tempo real).
- 5. Atualizar as informações do Projeto:** aqui é possível alterar o nome e a descrição do Projeto. Após, clique em **Enviar**.
- 6. Alterar imagem do Projeto:** clicando aqui, você poderá alterar a imagem do Projeto.
- 7. Alterar áreas do Projeto:** aqui é possível alterar as áreas de conhecimento relacionadas ao Projeto.
- 8. Convidar pessoas para o Projeto:** clicando neste item pode-se convidar qualquer usuário do ambiente para fazer parte da equipe do Projeto.
- 9. Publicar arquivos:** aqui é possível ter acesso à área de publicação dos arquivos da página do Projeto. Também é possível fazer *download* dos arquivos já publicados.
- 10. Abandonar este Projeto:** para deixar de fazer parte da equipe deste Projeto.
- 11. Biblioteca do Projeto:** local onde podem ser compartilhados arquivos importantes para a equipe do Projeto. Qualquer tipo de arquivo é aceito.

Como ver os comentários sobre o Projeto?

Existe um espaço para visualizar comentários recebidos no Projeto. Esses comentários podem ser feitos por qualquer usuário. Além disso, cada Projeto possui um espaço onde poderão ser comunicadas as suas novidades – que são informadas a cada usuário, na caixa **Novidades** em seus **Webfólios**. Veja abaixo:

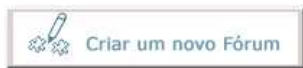


Como criar/editar um Fórum no Projeto?

Clique no ícone **Fóruns**:



Depois clique no seguinte ícone:



Aparecerá um campo para escrever o nome do Fórum. Após escrever o nome, clique em **Criar Fórum**:

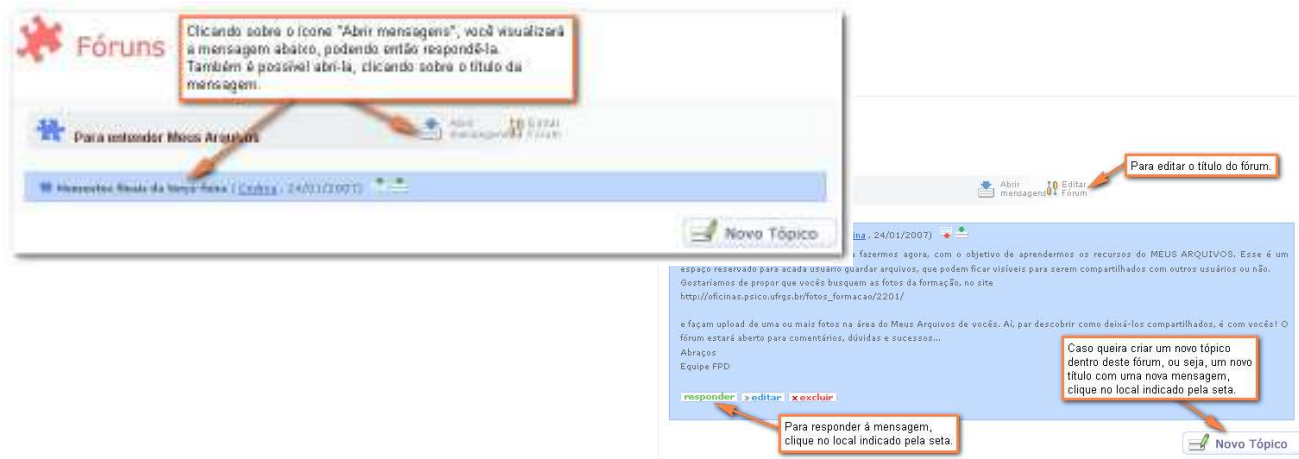


O próximo passo é preencher uma mensagem inicial. Sem essa mensagem o Fórum não é criado efetivamente. Veja abaixo em que consiste a **mensagem inicial**.



Como escrever e responder um comentário no Fórum?

Para responder ao Fórum, basta clicar em **abrir mensagem** (como mostra a primeira imagem). Para participar de um debate no Fórum, basta clicar em **responder**. A imagem a mostra uma mensagem aberta e o local onde é possível responder.



Como publicar arquivos na página do Projeto?

Para publicar a página e outros arquivos, procure na seção **Edição do Projeto** o link **Publicar arquivos**. Após clicar em **Publicar arquivos**, clique em **Enviar Arquivos**. Em seguida, abra uma nova janela para que seja enviado o arquivo para o Amadis (*upload*), como mostra a imagem. Para acessar os arquivos do seu computador, clique no botão **Arquivo**. Você deve colocar um arquivo em cada campo, não sendo necessário preencher todos. Após, clique em **Enviar**.



Como entrar na equipe de um Projeto?

Quando você localizar um Projeto e desejar fazer parte de sua equipe, basta clicar em **Juntar-me a este Projeto** e esperar a aprovação de quem criou o Projeto.



Como procurar um projeto no Amadis?

Para pesquisar um Projeto, basta clicar no menu superior do Amadis. Após, clicar dentro da caixa **Localizar Projetos** (como na imagem) e digitar o nome do Projeto desejado. Em seguida, clicar em **Buscar**.



Como criar uma comunidade?

Como interagir com a equipe de um projeto?

Para poder escrever em Fóruns, editar Páginas, publicar arquivos ou participar de Chats, é preciso entrar para a equipe do Projeto. Para isso, clique em **Juntar-me a este Projeto**, como está indicado na figura. Clicando sobre o ícone com a palavra **Página**, é possível visualizar a página e outras informações do

Projeto, não é necessário entrar para a equipe. As interações para as quais qualquer usuário está habilitado são: escrever comentário sobre o projeto e ver informações sobre cada membro da equipe (para isso, clique sobre o nome de um dos membros e abrirá uma janelinha com informações). Veja como um usuário, que não faz parte da equipe de um Projeto, visualiza o espaço deste Projeto e pode interagir com ele e sua equipe.



Clicando aqui, você pode escrever um comentário sobre o projeto.

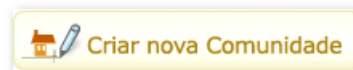
Como criar uma comunidade?

Para chegar até o cadastro de uma nova comunidade, existem dois caminhos possíveis – a e b.

a) Clique em **Comunidade** no menu superior do Amadis. Depois, clique em **Criar nova Comunidade**.

b) No menu lateral, clique em **Comunidade**. Logo após, aparece a opção Criar nova comunidade.

Clique nesta opção e você chega aos passos indicados a seguir.



Agora, você encontra a seguinte tela:

Criar nova Comunidade
Dados gerais → Foto da comunidade → Concluir

Dados Gerais

Escreva o nome da nova comunidade

Nome da comunidade
Mundo Novo

Descrição
Esta comunidade reúne todas as pessoas sonhadoras...

Descreva a motivação e o objetivo da comunidade. Aqui pode ser feito um convite para que as pessoas juntem-se a este grupo

Esta comunidade é
Pública
Moderada

Cancelar

Após preencher o nome e a descrição do projeto, clique em **Enviar**. Em seguida aparece a tela abaixo.



Criar nova Comunidade
Dados gerais → Foto da comunidade → Concluir

Clique em "Arquivo" para acessar as pastas do seu computador. Após encontrar e selecionar a imagem desejada, aguarde que a mesma apareça no espaço indicado. Após, clique em Próximo.

Fundação
Pensamento Digital

Os tipos de extensão de arquivo válidos são gif, jpg, png, png

Próximo

Arquivo

Para finalizar o cadastro da nova comunidade, na tela seguinte, clique em **Concluir**.

Quais os recursos que uma comunidade oferece?

Os recursos que a comunidade dispõe são: **Chat** (conversas em tempo real), **Fórum** (local para debates sobre temas em geral) e **Abandonar Comunidade** (quando o usuário não desejar mais fazer parte da comunidade virtual). A imagem abaixo mostra os **Ítems da Comunidade**.



Na parte de **Edição da Comunidade** (imagem abaixo) é possível editar os dados da Comunidade (descrição), trocar a imagem que a identifica, convidar pessoas para participar dessa Comunidade (outros usuários do Amadis) e vincular projetos (mesmo aqueles que não são de sua autoria).

Edição da Comunidade

- » Editar os dados da Comunidade
- » Trocar imagem da Comunidade
- » Convidar pessoas para esta comunidade
- » Vincular projetos a esta comunidade

Como vincular projetos a uma Comunidade?

Basta clicar na **Edição da comunidade**, em **Vincular Projetos** a esta Comunidade e digitar o nome do projeto desejado, clicando então em **Buscar**. Ao aparecer o projeto do seu interesse, clique em **Vincular**.

Vincular projetos a comunidade Testando

Procurar projetos

Buscar

Cancelar Vincular



Como criar um Fórum dentro de uma Comunidade?

Clicando em **Fórum** no espaço de edição da sua comunidade.



A criação do Fórum é idêntica à explicada no item **Como criar/editar** um Fórum no projeto. Clique em **Criar um novo Fórum** para iniciar a criação do Fórum de discussão.



Logo após, escreva o nome do fórum e clique em **Criar Fórum**:



Não esqueça de escrever a mensagem inicial para o Fórum. Sem ela, o Fórum não está definitivamente criado.

Como procurar uma comunidade ?

No menu superior, clique em **Comunidades**. Após, clique em **Localizar Comunidades**, coloque o nome da Comunidade que deseja pesquisar e então clique em **Buscar**.



Como escrever no Meu Diário?

Clique no menu lateral onde diz **Diário**:



Para editar o cabeçalho do seu Diário, clique no segundo ícone.



Para escrever sua reflexão no Diário, basta clicar em **Publicar no Meu Diário**.



Formatação do texto no Diário

O Diário permite que o usuário faça a formatação do texto digitado. As ferramentas de formatação são as mesmas dos mais diversos editores de texto. Para fazer qualquer tipo de formatação em um texto já digitado, selecione esse texto (clique no início do texto e mantenha o botão do mouse pressionado até o final do texto) e após clique sobre a opção de formatação desejada.



Como visualizar os comentários recebidos no Diário?

Após publicar as suas reflexões no Diário, outras pessoas cadastradas no Amadis podem fazer comentários sobre essas reflexões. A imagem abaixo mostra como visualizar o comentário.



Ao clicar em **Comentários**, abrirão as mensagens deixadas por outros usuários. Para responder, é possível escrever uma mensagem para a pessoa que escreveu anteriormente ou comentar seu Diário (procure-a em **Pessoas** e entre no seu Diário).

Como comentar o diário de outro usuário?

Quando localizar a pessoa para qual deseja fazer um comentário, clique em **Aguardando Comentário** (imagem abaixo). Para encontrar um usuário, vá em **Pessoas** e procure o nome no campo de **pesquisa**.



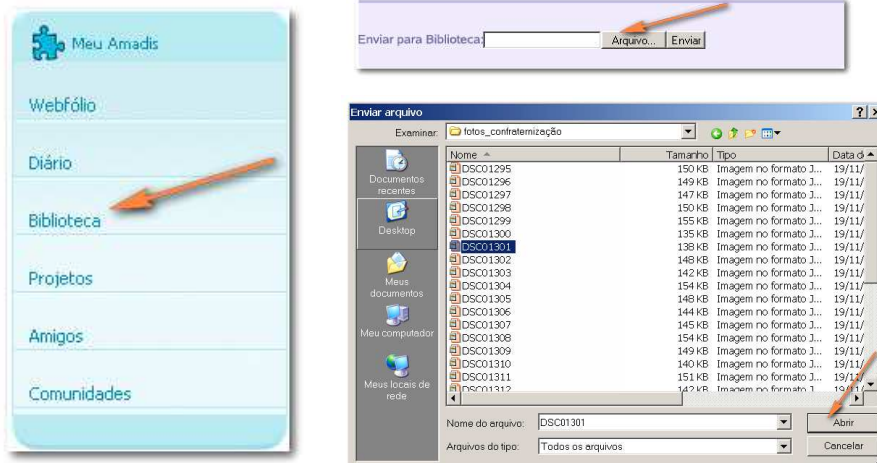
Como publicar na Biblioteca pessoal?

Primeiro é necessário clicar em **Biblioteca**, no menu lateral. Logo após, aparece a imagem abaixo.

Clique em **Arquivo** e localize no seu computador o arquivo que deseja enviar. Esse processo de enviar um arquivo consiste em localizar na janela de navegação, a pasta onde está

salvo o arquivo que você deseja publicar. Quando encontrar o arquivo desejado, selecione-o (clique sobre ele uma vez) e clique no botão **Abrir**.

Após, você retorna para o campo do **Enviar para Biblioteca** sendo que para finalizar deverá clicar no botão **Enviar**.

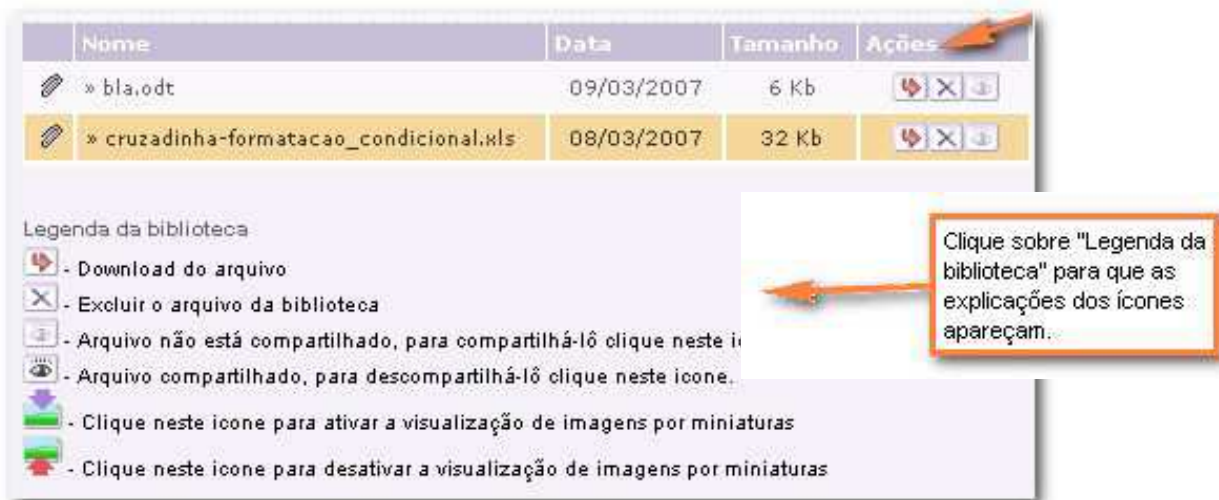


Como compartilhar os arquivos da Biblioteca?

Após realizar o *upload* dos arquivos (explicação do item anterior), o usuário pode escolher se deseja compartilhar algum arquivo, ou seja, torná-lo visível (disponível para visualização e *download*) para os outros usuários do Amadis.

Caso não queira, poderá simplesmente deixá-lo invisível, ou seja, disponível e armazenado apenas para a sua utilização.

Veja abaixo as informações listadas ao lado de cada arquivo. Note que existem três botões em **Ações**, cujas funções estão explicadas na própria Biblioteca onde diz **Legenda da Biblioteca**.



Anexos



Sugestões de atividades

As atividades apresentadas serão acompanhadas por seus objetivos, tornando mais clara a aplicabilidade de cada uma delas. São exemplos possíveis e criativos.

Atividade 1 – Texto coletivo

Proposta: desenvolvimento de um texto, com tema de escolha dos alunos ou sugerido pelo educador, com personagens e história coerente, ou seja, com início, meio e fim. Neste texto deve estar descrito o maior número de detalhes possível.

Objetivos: desenvolver a criatividade, a imaginação e o raciocínio lógico dos alunos, incentivando a leitura e a escrita, bem como o relacionamento com os colegas, proporcionando um momento de trabalho cooperativo.

Material e ferramentas utilizadas: computadores conectados à internet, chat, quadro branco e canetas.

Metodologia:

- Explicar aos alunos que o texto será produzido por todos, sendo que eles terão que respeitar uma ordem, para que cada um dê a sua contribuição, continuando com a idéia do último colega a escrever.
- O professor neste momento apresentará o tema da história ou auxiliará na escolha pela turma.
- Inicia-se o chat, sendo que o professor deverá ser o mediador, sugerindo continuações, personagens, principalmente em momentos em que os alunos tenham se perdido.
- Ao final da atividade no chat, retomar a história criada com os alunos, para refazê-la sem o apoio do registro escrito, desenvolvendo a reflexão e a reconstrução do raciocínio.
- Analisar se a atividade atingiu os objetivos propostos.

Esta não é uma estrutura rígida, que obrigatoriamente deve ser seguida, mas uma sugestão que auxilia na organização/preparação das aulas.

Atividade 2 – Defesa e ataque

Proposta: dois grupos serão responsáveis por defender seus pontos de vista sobre um determinado assunto, sendo que um grupo apresentará argumentos contra e o outro a favor do tema escolhido.

Objetivos: desenvolver a criatividade, a argumentação, a visão crítica, o raciocínio lógico dos alunos, incentivando a leitura e a escrita, de forma a buscar a melhor maneira de apresentar seus argumentos, sendo objetivos e convincentes.

Material e ferramentas utilizadas: computadores conectados à internet, fórum.

Metodologia:

- Decidir com os alunos o assunto a ser discutido.
- O professor cria o fórum com o tema escolhido.

● Os alunos precisarão pesquisar na internet sobre o tema, procurando compreendê-lo, para assim argumentar a favor ou contra no fórum. O papel do professor é mediar e auxiliar os alunos, não deixando os argumentos ficarem perdidos. Com as contribuições, os grupos poderão reagir fazendo novas postagens, com mais argumentos.

● No final, pode-se discutir como foi argumentar e quais as conclusões de cada aluno sobre o tema.

Atividade 3 – Criação de uma empresa

Proposta: criar uma empresa com a integração dos aplicativos.

Objetivos: desenvolver a criatividade do aluno ao construir uma empresa fictícia, além de auxiliá-lo a conhecer práticas importantes na sua criação. Desenvolver também a escrita, a leitura e o senso crítico. Ambientá-lo, ainda, com a estrutura empresarial, auxiliando para o mercado de trabalho.

Material e ferramentas utilizadas: computadores conectados à internet, aplicativos de escritório, editor gráfico, ambiente Amadis.

Metodologia:

- Pedir que o aluno abra o editor de texto e descreva a empresa fictícia com nome ou razão social, endereço sede, *homepage/site*, endereço eletrônico (e-mail), telefone e ramo de atividade, além de um breve relato sobre os produtos oferecidos ao mercado.
- Solicitar que o aluno crie o logotipo no editor de imagem (Gimp) para ser inserido em todos os documentos da empresa criada (cartão de visitas e os demais arquivos). Importante: salvar o mesmo arquivo com duas extensões: "nome.jpg" e "nome.gif" (para que se tenha o logo como figura e a possibilidade de um logo animado).
- Pedir que o aluno crie o cartão de visitas da empresa (trabalhando paralelamente com um editor gráfico e inserindo essa produção no editor de textos).
- Criar uma apresentação da empresa no editor de apresentação. Pedir que o aluno salve uma imagem da internet que represente a sede da empresa. Pedir também que seja feita uma apresentação sobre os produtos e os serviços oferecidos. Importante: inserir em todos os slides o logotipo da empresa criada pelo aluno (podendo aqui inserir o logo com imagem jpg ou imagem gif animada).
- Pedir que o aluno crie uma planilha sobre o balanço da empresa, podendo detalhar os gastos e os lucros, e ao final gerando um gráfico. Pedir também a utilização do logotipo na planilha.
- Publicação e compartilhamento dos arquivos no espaço chamado Meus Arquivos no Amadis.
- Convidar os alunos a relatar a atividade em seus diários no Amadis.

Dinâmicas de grupos presenciais

Nome: Teia

Objetivo: Incentivar a interação inicial do grupo

Desenvolvimento: Pedir aos participantes do grupo que fiquem em roda. Um participante, segurando um novelo de lã, faz sua apresentação, conta algo da sua vida pessoal ou profissional que queira compartilhar com o grupo. Então, joga o novelo de lã para outro participante e assim sucessivamente, formando a teia. Para incentivar os demais, o educador pode iniciar a dinâmica. Para desfazer a teia é necessário pegar o novelo e andar até a pessoa que jogou o novelo. Neste momento, o participante conta suas expectativas sobre a formação. E assim sucessivamente até desfazer toda a teia.

Recursos necessários: Novelos de lã

Nome: Conhecendo meus colegas

Objetivo: Auxiliar no desenvolvimento interpessoal, social e lúdico do grupo

Desenvolvimento: O educador pede para o grupo ficar em roda. Cada integrante deve escrever três características da pessoa a sua direita e colocar em um copinho de café. Após, os copinhos são misturados. Então, cada participante lê o papel que está no copinho a sua frente e o grupo têm que adivinhar quem é essa pessoa.

Recursos necessários: Copinhos de café, folhas de ofício e canetas.

Nome: Complete a frase

Objetivo: Incentivar a relação afetiva e social do grupo, demonstrando que nada é completo sozinho, sempre é necessário algo ou alguém para completar o outro.

Desenvolvimento: Criar diversas frases lúdicas e divertidas. O educador divide a frase em dois pedaços e distribuiu as frases incompletas aos participantes do grupo. Um participante inicia lendo sua frase. Quem tem a resposta vem e dá um abraço no seu colega, montando a frase.

Recursos necessários: Frases impressas

Exemplo de algumas frases criadas:

Eu sou uma panela sem tampa... Eu sou a tampa de sua panela.

Eu sou um céu sem estrelas... Eu sou as estrelas do seu céu.

Eu sou um educador sem aluno... Eu sou seu aluno.

Eu sou um computador sem usuário... Eu sou seu usuário.

Nome: Dinâmica da inteligência

Objetivo: Melhorar a percepção

Procedimento: Formar duplas e colocar as pessoas de frente uma para outra. Pedir aos participantes para se observem por 2 minutos. Na seqüência, pedir as pessoas participantes para se virem de costas e mudarem três coisas em si mesmas. Depois, os pares, novamente de frente, devem descobrir o que foi mudado no parceiro. Repita por 3 vezes esta dinâmica.

Nome: O encontro entre dois grupos

Objetivos: Melhorar as relações entre dois grupos de pessoas. Explorar a interação de grupos.

Desenvolvimento: O exercício inicia com uma reunião geral. O animador explica os objetivos e o funcionamento do trabalho. Formam-se dois subgrupos. Cada um deverá responder, numa das folhas de cartolina, às seguintes perguntas: Como o nosso grupo vê o outro grupo? Como o nosso grupo pensa que somos vistos no outro grupo. Reúnem-se novamente todos numa assembléia e um representante de cada subgrupo irá ler o que estiver marcado na cartolina. O animador procurará manter a disciplina da reunião, não permitindo explicações ou defesas por parte do grupo adversário. Os dois grupos novamente se reúnem separadamente para planejar uma resposta as observações feitas na exposição anterior. Forma-se novamente a assembléia para expor as reações dos grupos e fazer comentários acerca do exercício.

Recursos necessários: Folhas grandes de cartolina ou um quadro-negro. Uma sala bastante ampla, para poder localizar os grupos separadamente.



Jean Piaget

Jean Piaget, nascido em 1896 na Suíça, é o pioneiro no estudo da inteligência infantil. Ele se formou em Biologia pela Universidade de Neuchâtel (Suíça) e estudou Psicologia (principalmente psicanálise) em Zurique (Alemanha). Em 1950, publicou a primeira síntese de sua teoria do conhecimento: *Introdução à Epistemologia Genética*. Em 1955, em Genebra (Suíça), fundou o Centro Internacional de Epistemologia Genética, destinado a realizar pesquisas interdisciplinares sobre a formação da inteligência.

Segundo a sua teoria, o sujeito constrói gradualmente sua inteligência e seus conhecimentos através da ação constante e recíproca com seu meio. A pessoa inteligente é aquela que tem capacidade para aprender, para resolver problemas, para adaptar-se a situações novas, para ajustar-se ao ambiente, para estabelecer relações, para compreender, para inventar, para realizar interpretações com rapidez.

Paulo Freire

Paulo Freire é o educador mais conhecido do Terceiro Mundo e seu trabalho tem inspirado a ação de professores progressistas e socialistas. Seu princípio de educação como ação cultural, seu método de conscientização e suas técnicas para alfabetização têm sido adotados e adaptados para ajudar milhares de projetos onde a situação de aprendizagem é parte da situação de conflito social.

O movimento educacional popular de Paulo Freire, iniciado no Brasil e estendido a toda a América Latina, baseava-se na premissa de que as pessoas têm o conhecimento e o poder de fazer a transformação acontecer. Os indivíduos, uma vez valorizados e respeitados, possuem recursos suficientes para encontrar soluções para seus próprios problemas. Freire afirma que a aprendizagem e a capacitação são processos de busca, sendo que o diálogo é o catalisador para a construção de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades.

Auto-estima – Estima é o sentimento de importância ou de valor de alguém ou de alguma coisa. Apreço, consideração, respeito. Auto-estima é a valorização de si mesmo, amor próprio.

Avatar é a imagem (foto ou símbolo) que o usuário escolhe como identificação pessoal na internet ou em ambiente virtual. O avatar é como o usuário deseja que as outras pessoas o identifiquem.

Carregar é a operação de transferência de um arquivo ou de uma página da internet do computador para um provedor de acesso. É o mesmo que publicar ou enviar algo para algum provedor da internet.

Fonte: www.saoinformatica.com.br/dicionarioweb/

Cognição (área cognitiva) significa aquisição de conhecimento

Construtivismo é uma das correntes teóricas empenhadas em explicar como a inteligência humana se desenvolve. O construtivismo parte do princípio de que o desenvolvimento da inteligência é determinado pelas ações mútuas entre o indivíduo e o meio no qual ele está inserido. Assim, o homem não nasce inteligente, mas também não é passivo sob a influência do meio, isto é, ele responde aos estímulos externos agindo sobre eles para construir e organizar o seu próprio conhecimento, de forma cada vez mais elaborada. Esta concepção do conhecimento e da aprendizagem derivam, principalmente, das teorias da Epistemologia Genética de Jean Piaget e da pesquisa sócio-histórica de Lev Vygotsky.

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Construtivismo_%28pedagogia%29

Download é o termo que, ao menos no Brasil, foi adotado para representar o ato de um usuário transferir para o computador que está usando arquivos disponibilizados em outro.

Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Download

Empregabilidade – Capacidade de adequação ao novo mercado de trabalho.

Lúdico se refere aquilo que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos.

Metodologia são as etapas a seguir num determinado processo. Metodologia também é o estudo dos métodos, que tem como finalidade captar e analisar as características dos vários métodos disponíveis, avaliar suas capacidades, potencialidades, limitações ou distorções e criticar os pressupostos ou as implicações de sua utilização. A metodologia é também considerada uma forma de conduzir a pesquisa.

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/>

Questão geradora – É a questão central que motiva o trabalho na instituição ou que será a motivação para um determinado curso desenvolvido. Exemplos: meio ambiente, empregabilidade.

TIC é a sigla para Tecnologia da Informação e da Comunicação. Trata-se da designação genérica aplicada ao conjunto de tecnologias que suportam os sistemas informáticos e de comunicações.

Fonte: [www.ptsi./PTSI/Top Navigation/Links Top/Ajuda/rst/](http://www.ptsi./PTSI/Top%20Navigation/Links%20Top/Ajuda/rst/)

Upload ou publicação – como o próprio nome sugere, é o envio de arquivos para um servidor, que pode ser um servidor de ftp, um servidor de arquivos ou qualquer outra máquina.

Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Upload



Referências bibliográficas

- ARAÚJO, José Paulo "Novas Tecnologias na Educação Especial: algumas considerações técnicas e pedagógicas" Disponível em http://revistaconecta.com/conectados/jpaulo_novas_tec.htm
- BELLONI, Maria Luiza. Educação a Distância. Editora Autores associados, 2ª edição 2001
- DICIONÁRIO NOVO AURÉLIO. Versão 3.0. Editora Nova Fronteira
- Facilitando Oficinas – da teoria à prática. Gets – Grupo de Estudos do Terceiro Setor
- FAGUNDES, L.C. MAÇADA, D.L.; SATO, L.S. Aprendizes do Futuro: as Inovações Começaram. Coleção Informática para a Mudança na Educação – Ministério da Educação. Brasília: Estação Palavra, 1999. Associação Brasileira de Educação a Distância – ABED <http://www2.abed.org.br/>
- FAGUNDES, Léa da Cruz et al. Projetos de Aprendizagem – Uma experiência mediada por ambientes telemáticos. Workshop Brasileiro de Informática na Educação – WIE 2005. Disponível em: http://amadis.lec.ufrgs.br/downloads/artigos/amadis_wie2005_versao_final.pdf
- FERRARI, Márcio e GUIRRO, Rose. Revista Nova Escola. Disponível em: www.novaescola.org.br
- HEXSEL, Roberto. Propostas de Ações de Governo para Incentivar o Uso de Software Livre Disponível em: <http://www.inf.ufpr.br/~roberto/public.html>
- LOLLINI (1991, p. 43), extraído do artigo que consta no site <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/072-TC-C2.htm>:
- MACEDO, Alexandra Lorandi; BEHAR, Patricia Alejandra. A Concepção do aluno sobre a própria aprendizagem ao utilizar ambientes virtuais. *Revista Cinted/UFRGS*. V. 3 Nº 1, Maio, 2005
- MAGDALENA, Beatriz Corso; COSTA, Iris Elisabeth Tempel. Internet em sala de aula: com a palavra, os professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- MARTINS, J. G., CAMPESTRINI, B. B. Artigo: "Ambiente Virtual de Aprendizagem favorecendo o processo ensino-aprendizagem em disciplinas na modalidade de educação a distância no ensino superior". Abril/2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/072-TC-C2.htm>
- MORGADO, Lina. Artigo: "O Papel do Professor em Contextos de Ensino On-line: Problemas e Virtualidade." SENAC EAD
- MORGADO, Lina. O papel do Educador em contextos de ensino on-line: problemas e virtualidade. Acesso em junho de 2007. Disponível em: <http://www.univ-ab.pt/~lmorgado/Documentos/tutoria.pdf>.
- MORIN, Edgar, 1921 – Os sete saberes necessários a educação do futuro; Brasília, DF: Unesco, 2000
- NEVADO, Rosane Aragón de; MAGDALENA, Beatriz Corso; COSTA, Iris Elisabeth Tempel. Formação de Professores Multiplicadores: nte2@projetos.cooperativos.ufrgs.br. LEC/ UFRGS 2001
- Este material foi apresentado no VII Seminário Internacional de Alfabetização e Educação Científica, Ijuí, RS, Brasil, 1999. Disponível em: <http://pontodeencontro.proinfo.mec.gov.br/formacaodeprofessores.pdf>
- PINHO, Márcio Serolli *Realidade Virtual como Ferramenta de Informática na Educação*, 1996 – Apresentado no SBIE 1996. Disponível em: <http://grv.inf.pucrs.br/Pagina/Educa/educa.htm>
- PONTES, Elício http://www.revistaconecta.com/conectados/elicio_ambientes.htm.
- PRIMO, Alex. Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador. *Educação*, v. XXIV, n.44, p. 127-149, 2001. Disponível em: http://www.pesquisando.atravesda.net/ferramentas_interacao.pdf
- RAMOZZI-CHIAROTTINO, Zélia. Psicologia e Epistemologia Genética de Jean Piaget. *Temas Básicos de Psicologia*. São Paulo: EPU, 1988
- SILVEIRA, Sabrina Silva. Formação a distância para Educadores Sociais: promovendo a interação para construção de um saber compartilhado. Porto Alegre: Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – SENAC EAD, 2007. Projeto de Pós-Graduação
- TIJIBOY, Ana Vilma; MAÇADA, Débora Laurino; SANTAROSA, Lucila Maria Costi; FAGUNDES, Léa da Cruz. Aprendizagem Cooperativa em Ambientes Telemáticos. *Informática na Educação: Teoria & Prática / Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação*, v.2, n.1, Porto Alegre: UFRGS, 1996. p.19-28.
- VOELCKER, Marta Dieterich. *Autoria, Cooperação e Aprendizagem em Comunidade Virtual Construída e Protagonizada por Educadores e Aprendizes de Telecentros*. Dissertação de mestrado. Instituto de Psicologia, Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul
- VOELCKER, Marta D.; FAGUNDES, Léa da C.; SCHWARZ, Cristina; SILVEIRA, Sabrina; SEIDEL, Susana. Rede de Cooperação Digital: desenvolvimento das comunidades de baixa renda num cenário de Novas Tecnologias da Informação e Comunicação. *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – Brasília, 2006*. Página 165 a 173.

Livros

Os sete saberes necessários a Educação do Futuro, Edgar Morin; Brasília, DF: Unesco, 2000

Este livro enfoca o desenvolvimento cognitivo, ou seja, as estruturas do pensamento, mostrando que o conhecimento precisa ser amplo, não apenas apoiado em uma visão única.

Educação a Distância, Maria Luiza Belloni; Campinas, SP: Autores Associados, 2001

Ciberespaço e Formações Abertas – Rumo a Novas Práticas Educacionais?, Organizado por Séraphin Alava, trad. Fatima Murad; Porto Alegre: Artmed, 2002

Este livro traz uma reunião de diversos textos de especialistas sobre o processo de mídias na educação, é uma importante atualização para os educadores.

Psicologia e educação: o significado do aprender; Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006. 230 p.

Resumo das obras de diversos psicólogos na linha da educação como Piaget, Vygotsky, Skinner, entre outros, realizado pelos professores da PUCRS

Revistas on-line

Centro de Referência em Educação – Links sobre Educação e Tecnologia
http://www.crmariocovas.sp.gov.br/edt_1.php?t=001

Conecta Revista é uma revista *on-line* de educação a distância que apresenta reportagem sobre educação e informática: temas transversais e uma proposta de implementação
http://www.revistaconecta.com/conectados/sergio_agosto.htm

A **Revista Nova Escola** é um site com diversas temáticas educacionais em reportagens, vídeos e *podcasts*
<http://revistaescola.abril.com.br/home/>

A Revista **ARede** é voltada para as tecnologias que auxiliam a inclusão social e digital
http://www.ared.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=57&Itemid=62

Revista da Associação de Educação Aberta e a Distância – ABED
<http://www.abed.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=1por&tpl=home>

Sites

Rede Internacional Virtual de Aprendizagem
<http://rived.mec.gov.br/>
<http://www.futuro.usp.br/>

Secretaria de Educação a Distância
<http://portal.mec.gov.br/seed/>

Softwares educativos

Software de História em Quadrinho
<http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>

Software de Paródia
<http://www2.uol.com.br/cante/pparodia.htm>

Software Hot Potatoes para criação de exercícios
<http://www.vivenciapedagogica.com.br/node/48>

Webquest projeto publicado
<http://www.webeduc.mec.gov.br/webquest/index.php>



Ficha técnica

Orientadora

Léa da Cruz Fagundes

Coordenação da equipe de desenvolvimento

Susana Seidel (susana@pensamentodigital.org.br)

Equipe de desenvolvimento

Cláudio Gilberto César (claudio@pensamentodigital.org.br)

Cristina Schwarz (cristina@pensamentodigital.org.br)

Décio Tatizana (decio@pensamentodigital.org.br)

Fernanda Ribeiro (fernanda@pensamentodigital.org.br)

Marta Dieterich Voelcker (marta@pensamentodigital.org.br)

Sabrina da Silveira (sabrina@pensamentodigital.org.br)

Equipe de apoio

Ana Alves (ana@pensamentodigital.org.br)

Thales Saturi (tsaturi@yahoo.com.br)

Patrícia Behling Schäfer (patriciapbs@gmail.com)

Finalização

Maria Fernanda Pacheco

(mfernanda@pensamentodigital.org.br)

Direitos autorais reservados

Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, copiada, transcrita ou mesmo transmitida por meios eletrônicos ou gravações sem a prévia permissão da Fundação Pensamento Digital. Os infratores serão punidos pela Lei nº 9.610/98.

“A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.”

Jean Piaget



Fundação Pensamento Digital

Av. Ipiranga, 6681, sala 117 – Tecnopuc – Bairro Partenon – Porto Alegre – RS – Cep 90619-900

Fone: 51 3433.5295 / 3433.5296 – www.pensamentodigital.org.br