

Introduza o título aqui

MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: PROJETO REDE SOW

Alessandra Martins
Janete Sander Costa
Márcia Regina Diehl

AFINAL, O QUE SÃO AS MÍDIAS?

MÍDIAS:

Um meio utilizado para propagar informações. Ou seja, uma mídia é um meio de comunicação.

MÍDIA DIGITAL:

Meios de comunicação que se utilizam de sistemas digitais, tais como: netbook, notebook, celular, smartphone, PDA, tablets, computadores.

MÍDIAS ANALÓGICAS:

Meios de comunicação que não se utilizam de sistemas digitais, tais como: jornal, revista, rádio, TV (analógico).

SOBRE A WEB



“Não há setor da sociedade que não tenha sido transformado pela invenção da web, num laboratório de física”, diz Rolf Heuer, Diretor-Geral do CERN.

“Da pesquisa aos negócios e educação, a web tem reformulado a maneira como nos comunicamos, trabalhamos, inovamos e vivemos. **A web é um poderoso exemplo da maneira como a pesquisa básica beneficia a humanidade.**”

CERN, 2013, tradução nossa, grifo nosso

AS MÍDIAS E A WEB

As mídias digitais utilizam-se fortemente da web;

A web, lançada em 30 de abril de 1993, evoluiu com o passar dos anos, recebendo as classificações de:

web 1.0

web 2.0

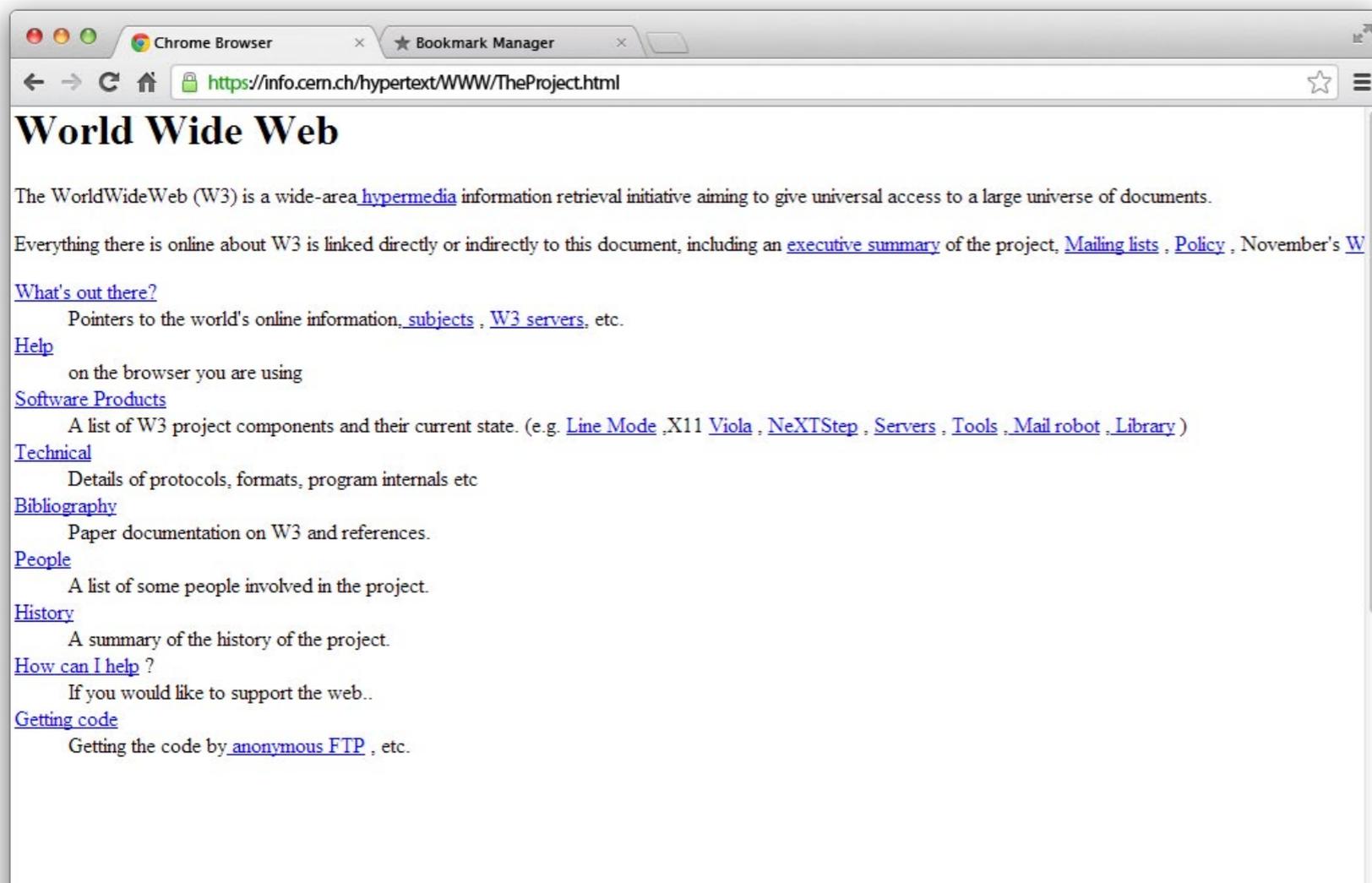
web 3.0

Web 1.0, 2.0 e 3.0 - termos relacionados às mudanças no comportamento dos usuários.



WEB 1.0 – CONSUMO DE INFORMAÇÃO

É estática, as pessoas apenas navegam e consomem informações; foi predominante até o final do séc. XX.



O primeiro site web1.0 está disponível neste endereço:

<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>



Web 2.0

A Web 2.0 tem como característica principal a presença de diferentes plataformas de interação conhecidas como mídias sociais.

É a web da **participação**, as pessoas usam a web como base para todo tipo de interação: blogs, vídeos, fotos, redes sociais. Funciona como uma plataforma participativa de serviços, por meio da qual não apenas se consomem conteúdos, mas principalmente colocam-se conteúdos.



Mais informações sobre a Web 2.0:

<http://goo.gl/4fcyo1>

Web 2.0

A Web 2.0 é também chamada de computação de nuvem - os aplicativos (Gmail, redes sociais, etc.) ficam na Internet (nuvem de computadores) e são acessados por meio de computadores com conexão on-line.



MÍDIAS SOCIAIS SÃO:

"[...] um grupo de aplicações baseadas na Internet construídas a partir dos fundamentos ideológicos e tecnológicos da Web 2.0, e que permitem a criação e troca de Conteúdo Gerado pelo Usuário."

KAPLAN, HAENLEIN, 2010, pág. 61, tradução nossa



WEB 3.0 – QUALQUER COISA PODE FAZER PARTE NA WEB

É o futuro já acontecendo: crescente participação de sensores do tipo RFID e mobile tags (QRcodes, por exemplo), de forma que qualquer coisa poderá fazer parte da Internet, não apenas documentos.



SCAN THIS CODE
 Get Festival Info Delivered
 Instantly to Your Smartphone!

1. USE SMARTPHONE TO GO TO bit.ly/QR & DOWNLOAD A QR READER APP.
2. SCAN THE QR CODE ABOVE WITH YOUR NEW QR READER APP.
3. INSTANTLY BROWSE FESTIVAL INFO RIGHT FROM YOUR PHONE!

m.rochesterjazz.com

QR Program/Mobile Site Created by: PhilpsonGroup.com

Sponsored by: **DERMATOLOGY ASSOCIATES**
 OF ROCHESTER

KODAK HALL AT EASTMAN THEATRE
 TAKING AT 8:00 PM

KILBOURN HALL
 \$15 or Club Pass 6PM & 10PM M&T Bank

MAX OF EASTMAN PLACE
 \$20 or Club Pass 6:15PM & 10PM M&T Bank

HARRO EAST BALLROOM
 \$20 or Club Pass 5:30PM & 7:15PM M&T Bank

MONTAGE
 \$20 or Club Pass 6PM & 10PM M&T Bank

LIVE ROCKS & AMERICAN SONG
 \$20 or Club Pass 7:45PM & 9:45PM M&T Bank

ROCHESTER CLUB - "JAZZ TALK"
 \$20 or Club Pass 6PM & 10PM M&T Bank

XEROX AUDITORIUM
 \$20 or Club Pass 6:30PM & 8PM XEROX

LUTHERAN CHURCH
 \$20 or Club Pass 7:30PM & 9:30PM

CHRIST CHURCH
 \$20 or Club Pass

GLADYS KNIGHT (MONDAY - JUNE 22)
KEB' MO' (TUESDAY - JUNE 23)
HERBIE HANCOCK (WEDNESDAY - JUNE 24)
JOHN PIZZARELLI (THURSDAY - JUNE 25)
BERNIE WILLIAMS BAND (FRIDAY - JUNE 26)
JEFF BECK (SATURDAY - JUNE 27)

KILBOURN HALL
MAX OF EASTMAN PLACE
HARRO EAST BALLROOM
MONTAGE
LIVE ROCKS & AMERICAN SONG
ROCHESTER CLUB - "JAZZ TALK"
XEROX AUDITORIUM
LUTHERAN CHURCH
CHRIST CHURCH

ROCKIN' IN THE CITY
XEROX
M&T BANK



WEB 3.0 – QUALQUER COISA PODE FAZER PARTE NA WEB

Pessoas, animais, objetos, lugares ou “absolutamente qualquer coisa” poderá ser parte da web. Chamamos isso de Internet das coisas (ou web 3.0 ou web semântica).

WEB 3.0 – QUALQUER COISA PODE FAZER PARTE NA WEB

O volume e os diferentes tipos de informações e coisas que estão sendo acrescentados à web diariamente aumentam sua complexidade. Com esse rápido desenvolvimento, precisaremos de um novo paradigma de busca e organização, que é semântico.

Sugerimos assistir ao vídeo com a autora Martha Gabriel (2013) para uma melhor compreensão dessa complexidade toda:



<http://youtu.be/i4GG4etWjR8>

A REVOLUÇÃO DIGITAL



E você, como participa desse movimento?



E você, como participa desse movimento?

Que tal começar a pensar essa participação pensando com Gabriel (2013) e Kaplan e Haelein (2010) os seguintes tópicos:

O que é mídia social?

O que são projetos colaborativos?

A tecnologia recria a realidade?

A tecnologia: bênção e fardo?

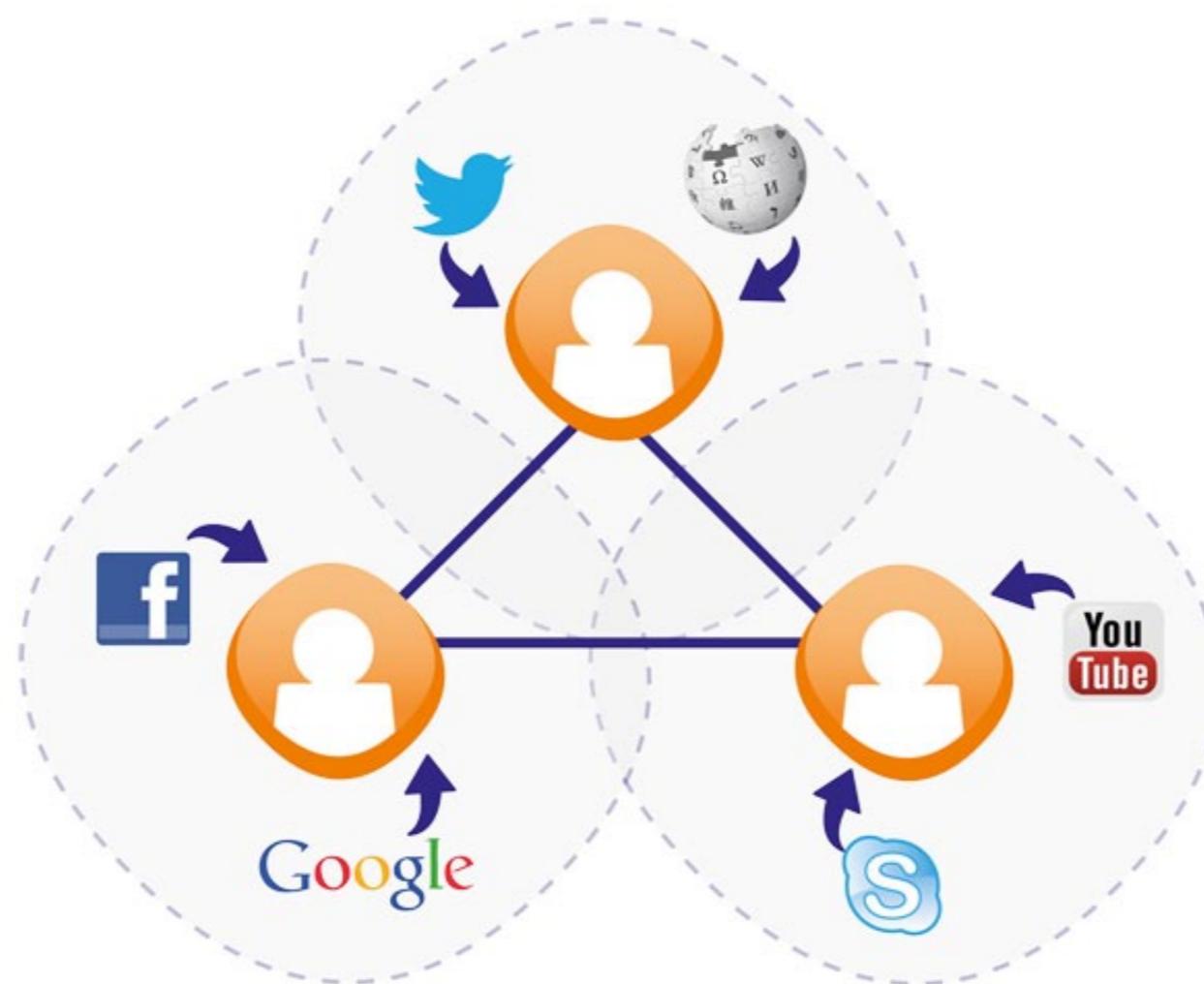
Tecnologia e cérebro, como se dá essa relação?

Sociedade digital e mentes conectadas: como se dá essa conexão?

SOCIAL LEARNING

APRENDIZAGEM COMPARTILHADA

Fenômeno social learning: é o processo de mudança social no qual as pessoas aprendem umas com as outras de maneiras que podem beneficiar sistemas socioecológicos maiores.



SOCIAL LEARNING

“... a hiperconexão por meio de redes sociais e a internet não apenas modifica o processo de aquisição de conteúdos/informação por meio do professor, como também - e principalmente - **cataliza processos de aprendizado fora da sala de aula.**”

GABRIEL, 2013

SOCIAL LEARNING

“...o sistema de aprendizado está sofrendo uma profunda transformação e isso deve ser considerado nos novos modelos educacionais, incluindo e abraçando o social learning como parte integrante da educação formal.”

GABRIEL, 2013



COMUNIDADES E REDES VIRTUAIS

Novas formas de interagir e de ensinar/aprender



Fil Dunsky
<http://be.net/dunsky>



MUNDO DIGITAL

Como melhor aproximar esses dois mundos: o digital e comunidade escolar?

Como usar as tecnologias (mídias) digitais em sala de aula, em favor do aluno, em favor do professor (a)?

Como integrar tecnologias e áreas do conhecimento?

Por onde podemos começar um trabalho integrando tecnologias e conteúdos das disciplinas?



É um projeto-piloto que iniciou no Colégio Municipal Theóphilo Sauer, em Taquara/RS.

Faz parte do projeto “Sistema para Gestão do Conhecimento Aplicado a Socialização e Inclusão Digital de Comunidade e Organizações via Rede Social Wireless”, que tem como objetivo oferecer, além da plataforma digital, um espaço virtual para socialização do conhecimento e inclusão digital de pessoas.



ESTÁ SENDO REALIZADO

Com o incentivo da SCiT/RS – Secretaria de Ciência, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico do RS;

Com incentivo da FACCAT – Faculdades Integradas de Taquara;

Com o apoio da Escola de Design da Unisinos e;

Sob a coordenação do Pólo de Inovação Tecnológica do Vale do Paranhana/Encosta da Serra



PROJETO REDE SOW

ATIVIDADES ATÉ ENTÃO DESENVOLVIDAS

Definir o conceito da plataforma digital;

Estruturar propostas de uso da plataforma digital;

Implantar o projeto-piloto.

PROJETO REDE SOW

ATIVIDADE: DEFINIR O CONCEITO

Nesta atividade utilizou-se de ferramentas do Design para definir o conceito da plataforma digital.

Foram envolvidos neste processo direção, professores e alunos do Colégio Municipal Theóphilo Sauer bem como a equipe da FACCAT e uma equipe de designers da Escola de Design da Unisinos

Familiares

Colegas

Amigos

Conhecidos



O que eu compartilho?

Meu nome completo:

Instituição (EMTS/FACCAT/outra):

[Empty orange box]

Nome

Nome

Compartilho...

Nome

[Empty orange box]

[Empty yellow box]

[Empty yellow box]

[Empty yellow box]



Grêmio Estudantil + Jor

PROJETO REDE SOW

ATIVIDADE: DEFINIR O CONCEITO



Esta atividade foi dividida em quatro etapas que podem ser vistas aqui:

Etapa 01 – 11 set. 2012

<http://youtu.be/4DW-7BgZTRY>

Etapa 02 – 24 set. 2012

<http://youtu.be/2JV5eXuT6sA>

Etapa 03A - 01 out. 2012

<http://youtu.be/bPFdp7G37OU>

Etapa 03B – 16 out. 2012

<http://youtu.be/2Ata-SD5mYw>

Etapa 04 – 23 out. 2012

<http://youtu.be/8M1BfnO2fRI>

PROJETO REDE SOW: PROPOSTAS DE USO

Os temas (propostas de uso) escolhidos pelo “Theóphilo” foram:

Projeto Horta

OQTAQ

Viagem no tempo

TabuOnline

Em 2013 conta com a inclusão de mais um tema:

Sarau Literário da Turma 213.

PROJETO REDE SOW: PROPOSTAS DE USO

A proposta é trabalhar sobre os temas em várias disciplinas com pesquisas no contra-turno, discussão em sala de aula e discussões na plataforma virtual.

Cada tema escolhido tem seu local virtual próprio para desenvolver as discussões e apresentar conclusões.

PROJETO REDE SOW: PROPOSTAS DE USO

Sarau Online

<https://redesow.faccat.br/wordpress/sarauonline>

Horta

<https://redesow.faccat.br/wordpress/horta>

Viagem no tempo

<https://redesow.faccat.br/wordpress/viagem-no-tempo>

OQTAQ

<https://redesow.faccat.br/wordpress/oqtaq>

Tabu Online

<https://redesow.faccat.br/wordpress/tabu-online>

PROJETO REDE SOW: PROPOSTAS DE USO

Atualmente participam

Colégio Municipal Theóphilo Sauer (Taquara/RS);

Escola Estadual Berthalina Kirsch (Igrejinha/RS);

Escola Estadual Dirceu M. Martins (Taquara/RS);

Escola Municipal Osvaldo Cruz (Igrejinha/RS).

A plataforma digital do projeto Rede SOW pode ser vista aqui:

<https://redesow.faccat.br>

PROJETO REDE SOW

ESCOLA ESTADUAL DIRCEU M. MARTINS

A escola “Dirceu”, Taquara, RS, iniciou sua participação no segundo semestre de 2013;

Escolheu trabalhar dentro dos eixos temáticos do ensino médio inovador (MEC/SEC);

Iniciou com uma discussão no local ‘Política’, onde apresentarão os projetos que estão sendo desenvolvidos, dentro desse tema, com os alunos do ensino médio:

<https://redesow.faccat.br/wordpress/politica>

PROJETO REDE SOW

ESCOLA ESTADUAL BERTHALINA KIRSCH

A escola “Berthalina”, Igrejinha, RS, iniciou sua participação em 2013.

Optou por criar um local único para a escola onde serão discutidos os temas escolhidos pelos alunos:

Cartola Futebol Clube

Cinema

Ética

Fotografia

Novidades em Geral

<https://redesow.faccat.br/wordpress/berthalina>

PROJETO REDE SOW

ESCOLA MUNICIPAL OSVALDO CRUZ

Iniciou sua participação no segundo semestre de 2013;

Optou por trabalhar com apenas um tema em uma turma;

O tema escolhido já estava sendo trabalhado desde o início de 2013 (Projeto Igrejinha sem Fronteiras);

Tinha como objetivo fazer um levantamento dos pontos turísticos e históricos da cidade de Igrejinha, documentado pelo alunos com tecnologia móvel e máquinas de fotografia digital.

[https://redesow.faccat.br/wordpress/igrejinha-sem-fronteira.](https://redesow.faccat.br/wordpress/igrejinha-sem-fronteira)

SITES INTERESSANTES PARA AS AULAS

Esta atividade foi dividida em quatro etapas que podem ser vistas aqui:

Portal do Professor do MEC - sugestões de aulas.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/buscarColecoesAulas.html>

Revista Nova Escola

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/buscarColecoesAulas.html>

Revista Escola Pública - boas práticas.

<http://revistaescolapublica.uol.com.br/fixos/assuntos/boas-praticas.asp>

Info Escola: navegando e aprendendo.

<http://www.infoescola.com>

Guia de Tecnologias do MEC.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000016303.pdf>

OUTROS CONCEITOS INTERESSANTES

Ambiente virtual de aprendizagem (AVA): sistemas utilizados em EaD para a disponibilização de conteúdo, realização de atividades, avaliações e interação entre alunos e professores. Em inglês: Learning Management System (LMS).

Mobile learning: aprendizado através de dispositivos móveis, como notebooks, netbooks, celulares, smartphones, PDAs e tablets.

Redes sociais: incluem plataformas como Facebook, Orkut, que exigem a criação de perfis e permitem diversas formas de interação entre os usuários; ainda, apontam para as pessoas e as redes que se formam entre essas pessoas, com ou sem a utilização dessas plataformas.

Comunicação assíncrona: comunicação que não ocorre no mesmo instante, como no caso de troca de e-mails, fóruns de discussão, wikis e blogs.

OUTROS CONCEITOS INTERESSANTES

Síncrona: comunicação entre duas ou mais pessoas conectadas em tempo real para interagir em um chat, por exemplo.

Comunidade virtual:

“[...] é uma comunidade que estabelece relações num espaço virtual através de meios de comunicação a distância. Se caracteriza pela aglutinação de um grupo de indivíduos com interesses comuns que trocam experiências e informações no ambiente virtual]” (WIKIPEDIA, 2013).

“[...] uma agregação cultural formada pelo encontro sistemático de um grupo de pessoas no ciberespaço. Este tipo de comunidade é caracterizada pela co-atuação de seus participantes, os quais compartilham valores, interesses, metas e posturas de apoio mútuo, através de interações no universo on-line.” (MUSSOI et al. 2008).

Metodologia dialógica-interacional em AVAS: “[...] uma proposta de caráter interacional-dialógico, “[. . .] não pode deixar de pensar sua prática articulada ao suporte tecnológico no qual se inscreve.” (AXT, 2006, p. 2)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CERN - Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire. Disponível em <<http://info.cern.ch/>>, acesso em 08 nov. 2013, tradução nossa.

GABRIEL, Martha. Educ@r: (a) revolução digital na educação. São Paulo: Saraiva, 2013.

KAPLAN, A. M.; HAENLEIN, M.; Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. Sciencedirect.com. Acesso em 18 out. 2013. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232>>

MATTAR, João. Web 2.0 e Redes Sociais. São Paulo: Artesanato educacional, 2013.

MUSSOI, E. M.; FLORES, M. L. P.; BEHAR, P. A. 2008. Comunidades virtuais: um novo espaço de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/8aEunice.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2013.

MINI-CURRÍCULO

Janete Sander Costa

Doutora em Informática na Educação (UFRGS), mestre em Linguística (NYU) e licenciada em Letras, Português e Respectivas Literaturas (UFRGS). Atuou como professora, vice-diretora e coordenadora da extensão na FALEV e UCS-Campus Vacaria. Lecionou ainda no Centro Universitário Ritter dos Reis e na Faculdade Tecnológica do SENAI, nas disciplinas de linguística, línguas portuguesa, inglesa e outras. Atuou como docente e tutora em disciplinas dos Cursos de Especialização em Informática na Educação e no Programa Mídias na Educação, através do PRO-CINTED/UFRGS. No momento, atua na Faccat-EaD, em Taquara, RS, e Fatec Dental CEEO, em Igrejinha, RS.

MINI-CURRÍCULO

Márcia Regina Diehl

Mestranda em Design Estratégico, possui especialização em Redes e Aplicações para Internet, e graduação em Análise de Sistemas pela Unisinos. Atualmente é coordenadora do Núcleo de Internet/Redes da Faccat, pesquisadora no Pólo de Inovação Tecnológica do Vale do Paranhana/Encosta da Serra, e docente da Faculdade Fisul, em Garibaldi-RS, nas disciplinas de Gestão da Inovação, e, TIC's – Tecnologias de Informação e Comunicação. Tem experiência na área empresarial, atuando principalmente nos seguintes temas: tecnologias de informação e comunicação, inovação e design estratégico.

MINI-CURRÍCULO

Alessandra Martins

Graduada em Publicidade e Propaganda pela FACCAT - Faculdades Integradas de Taquara. Tem experiência na área de desenvolvimento web, mídias e comunicação digital e no momento, atua no Núcleo de Educação On-line da FACCAT nas áreas de Design e Marketing Digital.