

Cursos por Níveis

Unidade II

Criação de Sites Escolares e Publicação de Conteúdos na Web



Conteúdo

Professores e diretores de escolas estão cada vez mais bem equipados para interagir com seus alunos através da web, mas em vez de atuarem como receptores passivos do melhor que a web tem a oferecer, poderão aprender a utilizar plenamente os mesmos recursos a favor da aprendizagem e da comunidade escolar. No entanto, para usarem

esses recursos digitais de criação de páginas e sites na web será fundamental adquirirem conhecimento de planejamento, design, desenvolvimento e manutenção. Estas são diretrizes importantes para a criação de sites e com estas competências, professores - web designers conseguem auxiliar seus alunos na produção digital e respectivamente avaliar as

mesmas produções quando propostas em sala de aula. As atividades de web designer fazem parte há muito tempo do mundo corporativo e nos últimos dez anos está se tornando também uma realidade no mundo da educação, isto graças à introdução de novos softwares para criação de páginas na web. Este módulo aborda como educadores poderão aproveitar o poder

da web para fortalecer o ensino e aprendizagem além da sala de aula e, em relação às atividades para construção de sites escolares, desenvolvimento de sites a favor da comunidade educacional - formada por professores, gestores, alunos e pais e, respectivamente, sobre a responsabilidade da publicação de um site escolar na web.

Cursos Percursos por Fases

Criação de Apresentações Digitais



Conteúdo

O uso de sistemas de projeção digital em escolas de todo o mundo está se tornando cada vez mais comum. Durante as aulas, professores usam esses sistemas como ferramentas de comunicação com seus alunos. Quando bem feitas, apresentações digitais podem facilitar a retenção dos alunos, mas por outro lado podem também

distraí-los em relação à mensagem do educador. Tudo vai depender da atuação e habilidade de cada professor em conquistar a atenção dos seus alunos. Todavia, saber combinar a oralidade com apresentações digitais pode ser eficaz para prender a atenção dos alunos. Neste módulo serão realizadas atividades práticas sobre o emprego das

apresentações digitais no ensino e aprendizagem. A abordagem deste módulo trata sobre a criação de apresentações simples, ramificadas e eficazes para reter atenção dos alunos. Sobre a inclusão da escrita e de elementos visuais para produção de apresentações digitais, sobre o tempo estimado e desenvolvimento das apresentações digitais.

Sobre processos e fluxo de trabalho e quando a mesma classe de alunos participa da criação da mesma apresentação digital. Serão tratadas também as temáticas sobre disposição e layout e, conceitos quanto à distribuição escolar das apresentações digitais.

Cursos por Níveis

Unidade II

Produção Audiovisual a Favor da Aprendizagem



Conteúdo

A visão e a audição são dois sentidos e mantêm entre si relações privilegiadas de complementaridade e oposição. No entanto, impactam diretamente a forma de aprendizagem dos alunos de todas as idades.

A associação entre som e imagem é, desde

muito cedo, estabelecida a partir do contato com o meio exterior e naturalizada de fato pela aprendizagem. São duas maravilhosas percepções e, quando associadas em dois termos - 'Áudio + Visual' -, tornam-se elementos autônomos que conseguem manifestar suas presenças numa grande

variedade de meios de comunicação. Em nova perspectiva para a educação, as atividades audiovisuais, integradas às novas tecnologias, conseguem transmitir o prazer do aprendizado e da emoção de compreender as disciplinas e coisas do universo. Neste sentido, é importante que os

professores aprendam a utilizar os recursos multimídia em sala de aula. No decorrer das atividades deste módulo serão trabalhadas edição digital e publicação na internet, além das diversas atividades relacionadas à produção do audiovisual na aprendizagem.

Cursos por Níveis

Unidade II

Avaliação de Softwares Educacionais



Conteúdo

As tecnologias podem ser grandes aliadas no desenvolvimento cognitivo dos alunos, em especial através do uso de softwares educacionais, que muitas vezes são utilizados de forma subestimada e em muitos casos geram confusão e até mesmo temor - com exagerada frequência, não fazem mais do que servir de "maquiagem". Em razão deste contexto, é imperativo que

os educadores aprendam a identificar e compreender o conceito de Software Educacional (SE) para integrá-lo no processo de ensino e aprendizagem e, dessa forma, contribuir na criação de um ambiente que ofereça possibilidades para o aluno associar os conceitos estudados com aplicação no seu cotidiano, sem perder de vista que em alguns programas as interfaces e as atividades disponibilizadas

deverão também permitir trabalhar os aspectos lúdicos, a fim de despertar o interesse por parte dos alunos. Portanto, é fundamental considerarmos o papel do professor na escolha do software educacional, e sua escolha deverá estar fundamentada em razão da sua proposta pedagógica. Não se faz uma proposta de ensino para inserir um software. Pelo contrário, o software deverá ser escolhido

de acordo com a proposta de ensino adotada. Com base nesse critério, este módulo foi desenvolvido para auxiliar educadores quanto aos critérios avaliativos da seleção de softwares educacionais e sobre interatividade com os usuários escolares, respectiva classificação de softwares, entre outros dados que possam influenciar positivamente no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

Qualificação adquirida

Após a conclusão do curso, o participante estará habilitado a:

- Explorar novos recursos web para o ensino-aprendizagem;
- Construir sites com fins pedagógicos;
- Desenvolver e publicar conteúdos na Web;
- Integrar a web no ambiente escolar.
- Explorar os recursos das ferramentas de apresentações digitais;
- Elaborar uma boa apresentação digital;
- Inserir no contexto escolar as aptidões de utilizar técnicas e melhores práticas para formular apresentações digitais.
- Desenvolver a aplicação para os alunos, com base em conceitos de layout para criações de atividades de aprendizagem com uso das TIC (Tecnologias da Informação e da Comunicação);
- Analisar e incentivar publicações audiovisuais, levando em consideração as manifestações dos alunos, com recurso ao uso das TIC (Tecnologias da Informação e da Comunicação).
- Levar em consideração a criatividade, qualidade e informações culturais relatadas nas produções audiovisuais elaboradas com recurso ao uso das TIC (Tecnologias da Informação e da Comunicação).

Informações complementares

Modalidade do curso: EaD com tutoria assistida e comunicação assíncrona

Ambiente do curso: Plataforma LMS Topict Education

Pré-requisitos técnicos para participar do curso

Noções básicas de uso do computador e da internet.

CPU: 300 MHz ou superior.

RAM: 512 Mb ou superior.

INPUT: Mouse e Teclado.

Resolução da tela: 1024 x 768.

Sist. Operacional: Windows XP (ou posterior) ou Mac OSX ou iOS ou Android.

Navegador: Google Chrome 4 ou Firefox 3 (recomendados), Internet Explorer 9 ou posterior.

Plugin para Navegadores: Flash Player 10; Java.

Placa de som: Qualquer placa básica de som (verifique a configuração do seu computador).

Firewall: 1935 aberto. Verifique isso nas configurações de firewall.

Conexão recomendada à internet: 3 Mbps de velocidade (download) e 512 Kbps de velocidade (upload).

Público-alvo

- Professores do Ensino Fundamental e Médio
- Diretores e Coordenadores Pedagógicos do Ensino Fundamental e Médio
- Coordenadores de Formação
- Diretores e Coordenadores de Tecnologia Educacional
- Diretores e Vice-Diretores

Obs.: As informações contidas neste documento estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.