

TEMA: TECNOLOGIAS  
QUE EDUCAM – PARTE I

Profa. Ana Carolina  
Gondim Inocêncio  
anainocencio@ufj.edu.br



**FONTE:** CARVALHO, Fábio C.A; IVANOFF, Gregorio Bittar. *Tecnologias que Educam*. São Paulo: Prentice Hall, 2010.  
BELLONI, Maria Luiza; *Educação a Distância*. Campinas – SP: Autores Associados, 2003.

# O QUE SERÁ APRESENTADO NESTE TÓPICO?

- Tecnologias que educam? Uma reflexão sobre o tema
- Exemplos de tecnologias e seu uso em ensino presencial e remoto.

VAMOS CONCEITUAR?

- O que é tecnologia?

Um conjunto de técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais domínios da atividade humana.

## O QUE ESTAMOS VIVENDO?

- Um período de práticas de navegações, inclusive com navegadores. Só que não por oceanos.
- Estamos navegando por uma infinidade de novos espaços criados pela mente humana que, em conjunto, chamamos de ciberespaço, Internet, ambiente virtual e tantas outras denominações.
- Neste novo período de navegações, identificamos, a exemplo dos navegadores do século XV, novas circunstâncias, estratégias, processos e recursos.

# O QUE ESTAMOS VIVENDO?

- *Nestes novos espaços de navegação:*
- **INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO** = *CIRCUNSTÂNCIAS*;
- **ENSINAR E APRENDER** = *PROCESSOS*;
- **AÇÕES E INTERAÇÕES** *para ensinar e aprender* = *CAMINHOS*;

# RECURSOS NAS PRÁTICAS DE INFORMAÇÃO E NO PROCESSO DE APRENDER

- ***LIVROS E BIBLIOTECA:***
- Ao se acessar um livro ou uma biblioteca, o que se enfatiza é o ***processo de aprender***. Ensinar também faz parte, mas ***aprender é o processo predominante***.

## RECURSOS NAS PRÁTICAS DE INFORMAÇÃO E NO PROCESSO DE ENSINAR

- ***QUADROS, RETROPROJETORES, IMAGENS IMPRESSAS, COMPUTADOR COM PROJETOR DE IMAGENS.***
- Esses recursos reforçam as práticas de informação e o processo de ensinar.
- Sendo que todos esses recursos estão presentes no processo de ensinar e envolvidos nas práticas de informação.

# RECURSOS NAS PRÁTICAS DE INFORMAÇÃO E NO PROCESSO DE ENSINAR

- *LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA, JOGOS, SIMULADORES VIRTUAIS*
- Esses recursos permitem uma maior imersão, interação e engajamento, quando bem selecionados e planejados, conforme os temas que estão sendo trabalhados.

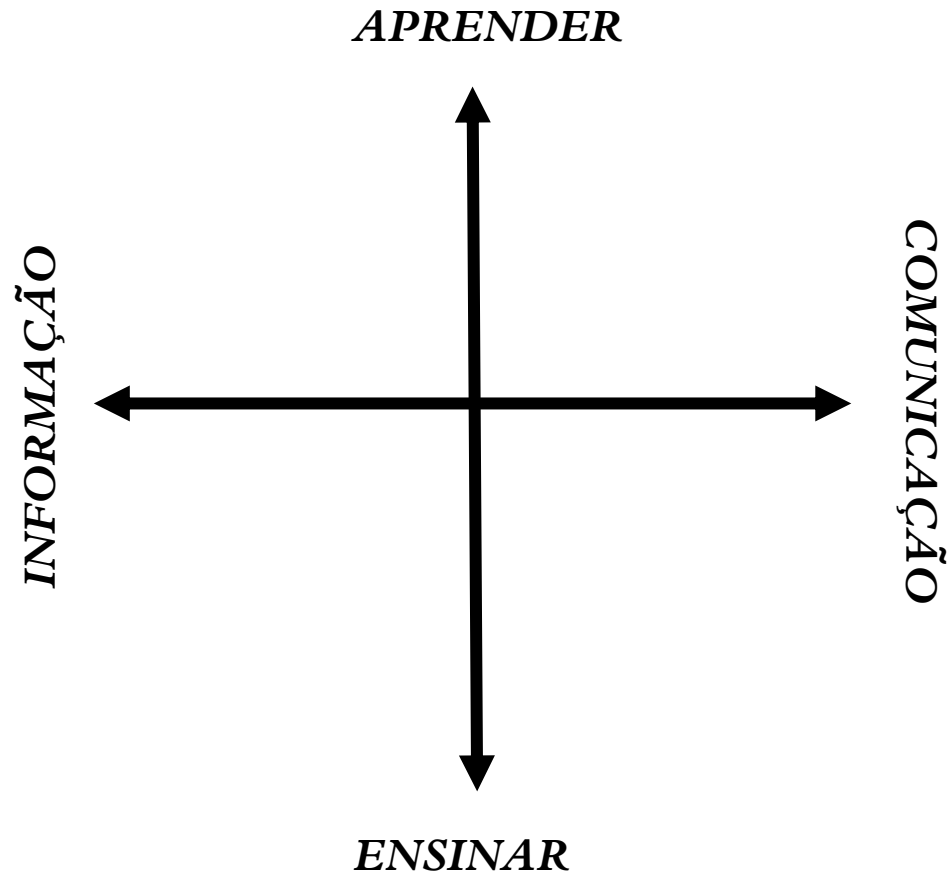


# IDENTIFICANDO PRÁTICAS PARA ENSINAR E APRENDER

- *É possível identificar três práticas para ensinar e aprender:*
- UTILIZAÇÃO DE BASES DE DADOS E INFORMAÇÕES.
- COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO.
- CONSTRUÇÃO DE CONTEÚDO.

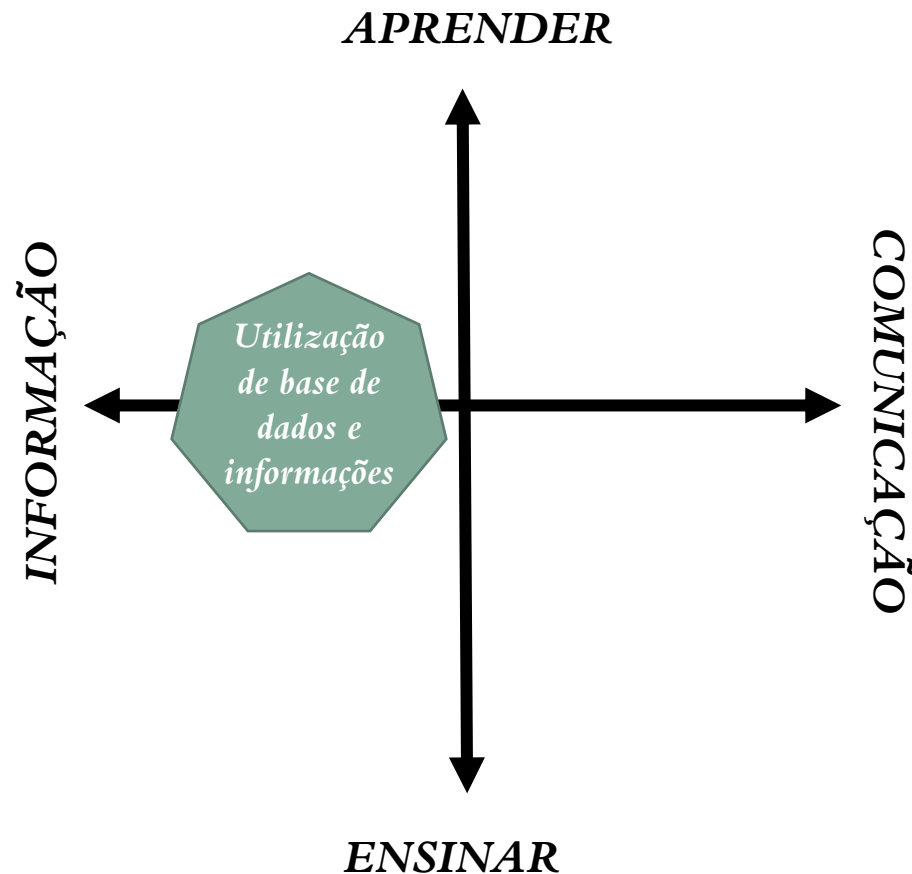
# IDENTIFICANDO PRÁTICAS PARA ENSINAR E APRENDE

- Para melhor compreender estas práticas, vamos utilizar um navegador.



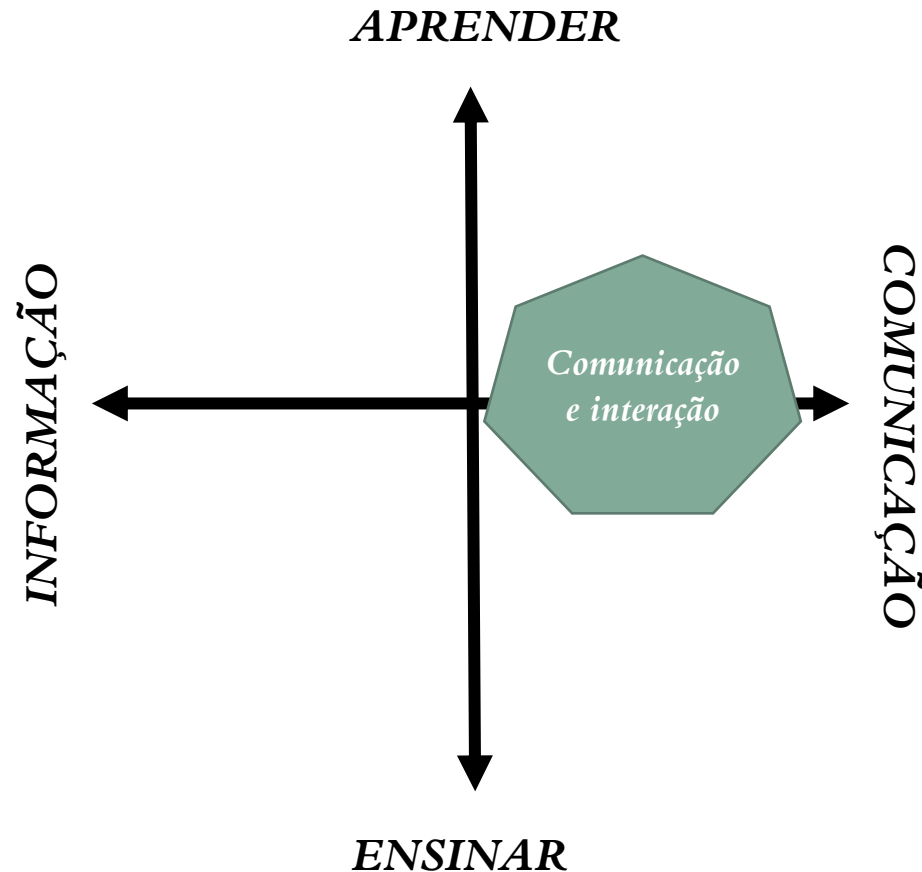
# PRÁTICA: UTILIZAÇÃO DE BASE DE DADOS E INFORMAÇÕES

- *Engloba: e-mails, buscadores de internet, imagens, mapas, vídeos, dicionários, tradutores...*



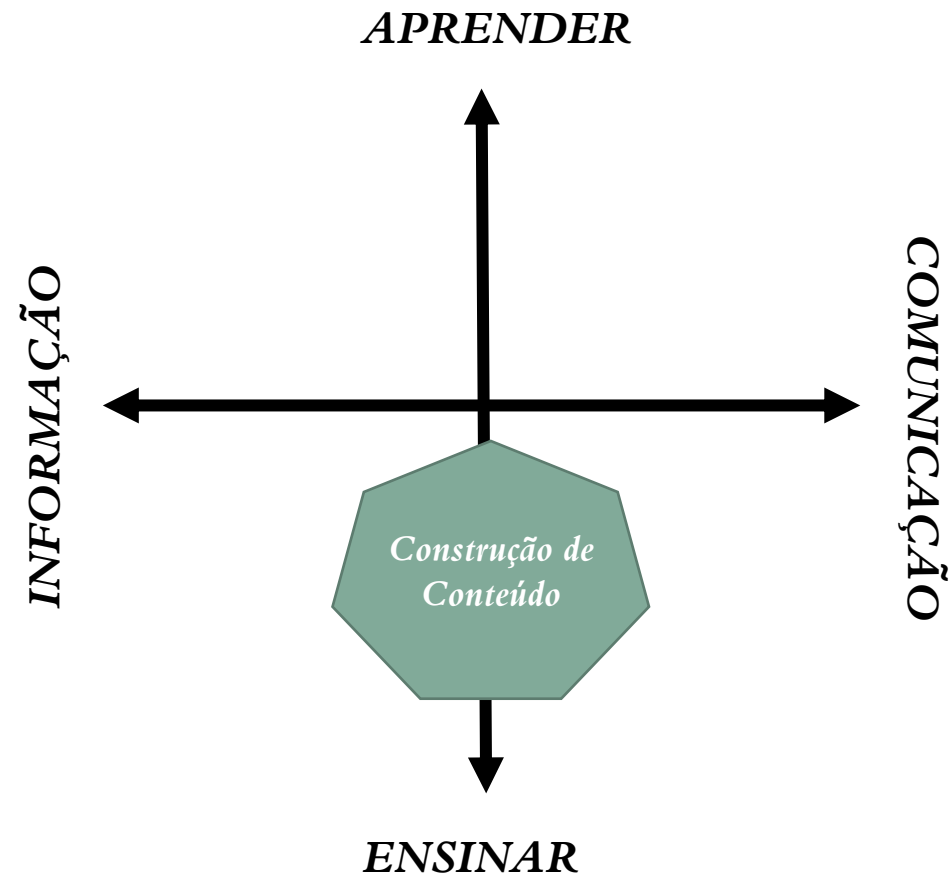
# PRÁTICA: COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO

- *Engloba: e-mails, salas de bate-papo, grupos e comunidade virtuais, fóruns de discussão, videoconferências, blogs*



# PRÁTICA: CONSTRUÇÃO DE CONTEÚDO

- *Engloba: documentos, apresentações, planilhas eletrônicas, construção colaborativa.*



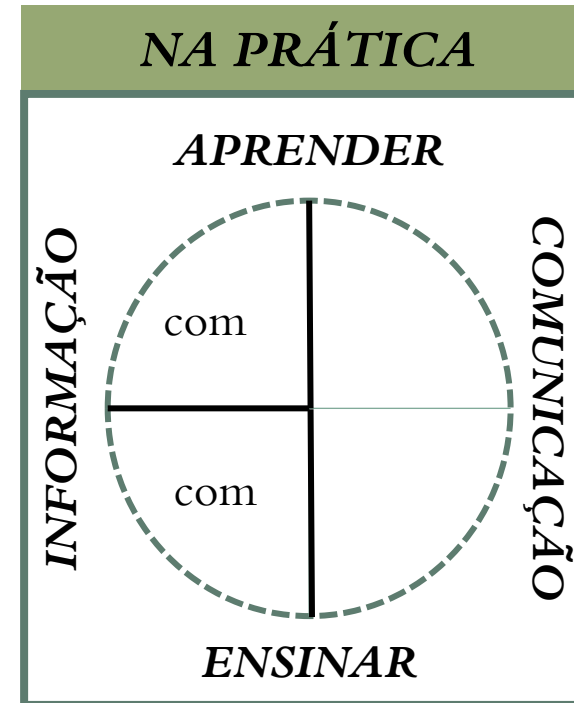
NAVEGANDO POR PROGRAMAS  
EDUCACIONAIS, SISTEMAS E  
ORGANIZAÇÕES



## PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES

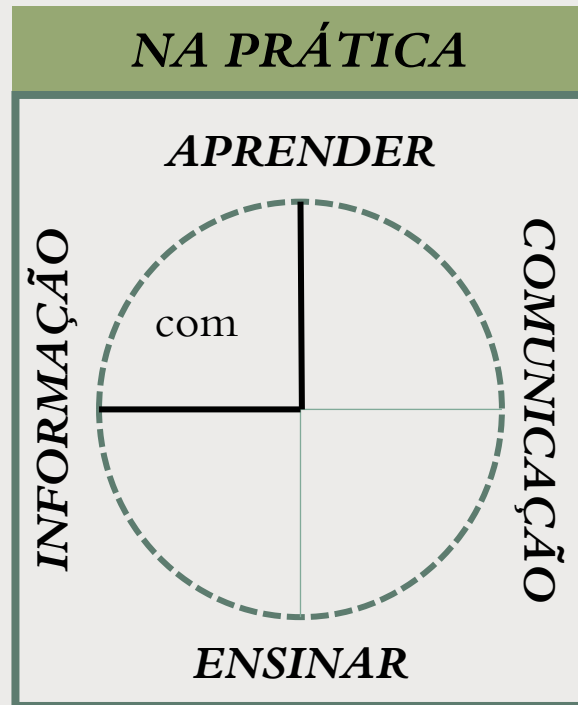
O ponto de equilíbrio  
entre práticas, programas  
educacionais e aplicação  
de tecnologia exige  
talento e criatividade

# INFORMAÇÃO



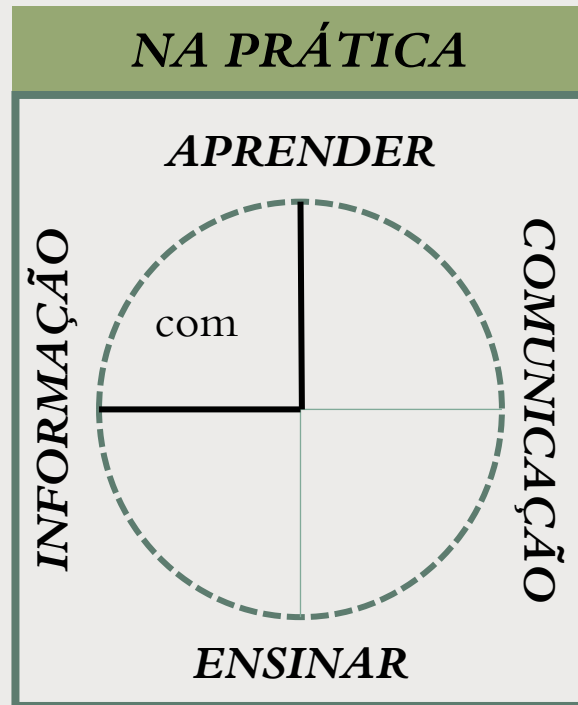


# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



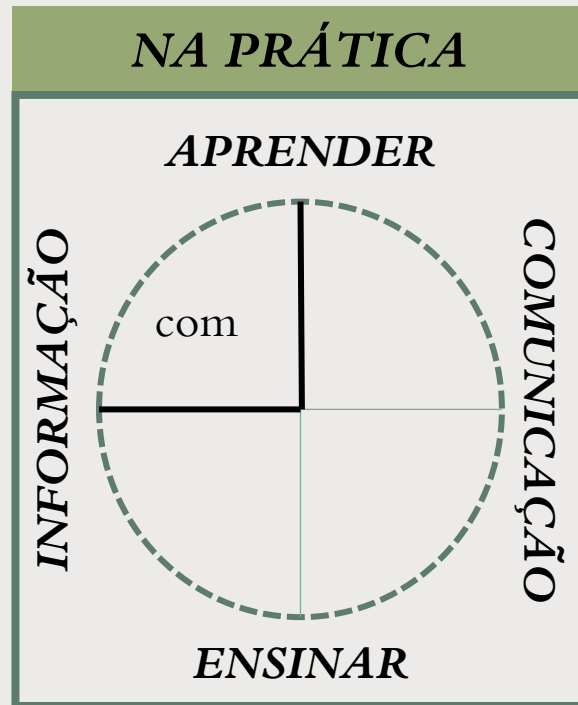
- Existe *MUITA INFORMAÇÃO* disponível.
- Mas, como posso utilizar, a busca do Google Acadêmico, por exemplo?
- Será que posso melhorar os resultados obtidos?

# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



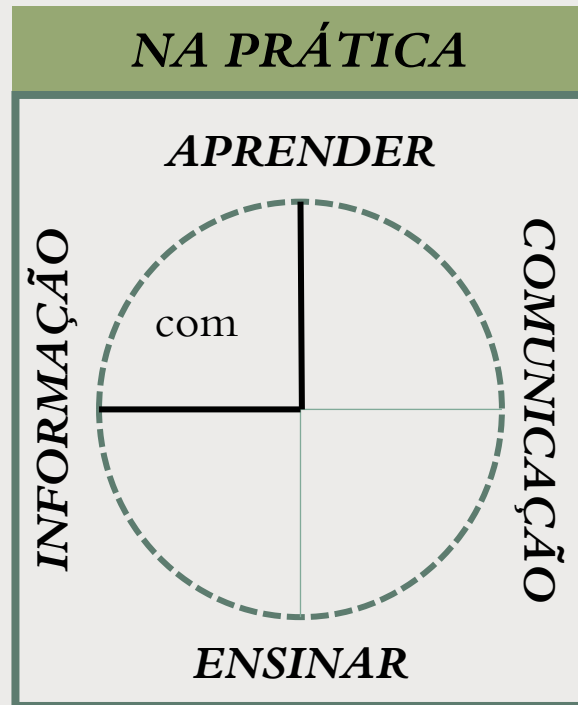
- *Primeiro experimento:*
- Palavras separadamente
- Estratégia ensinar e aprender
- 269.000 resultados

# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



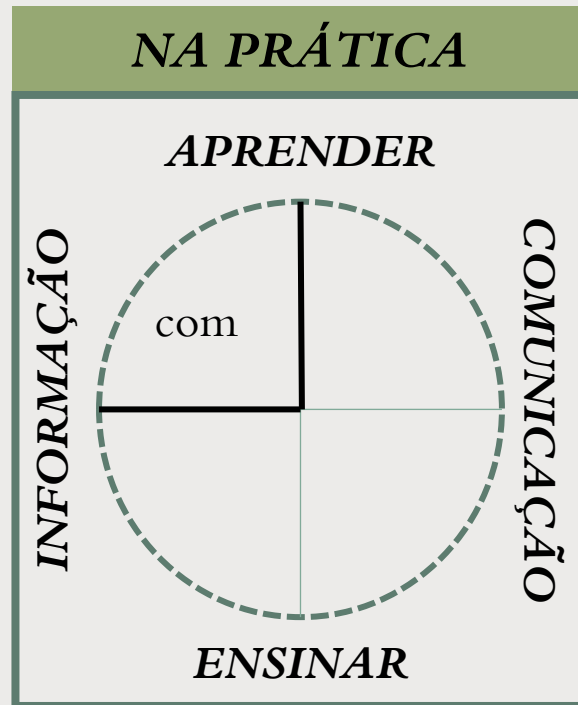
- *Segundo experimento:*
- *Utilização de aspas*
- Estratégia “ensinar e aprender”
- 43.900 resultados

# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



- *Terceiro experimento:*
- Busca avançada
- Estratégia “ensinar e aprender”
- De 2016 a 2021
- Palavras no título
- 6 resultados

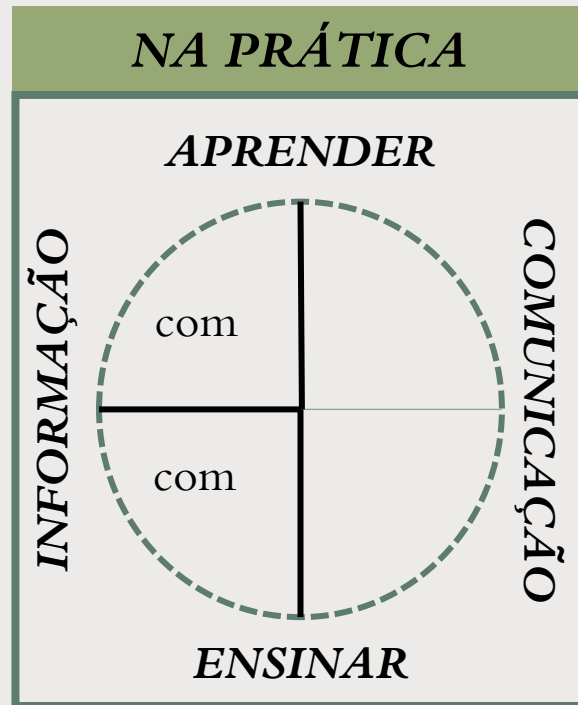
# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



## • **CONCLUSÃO**

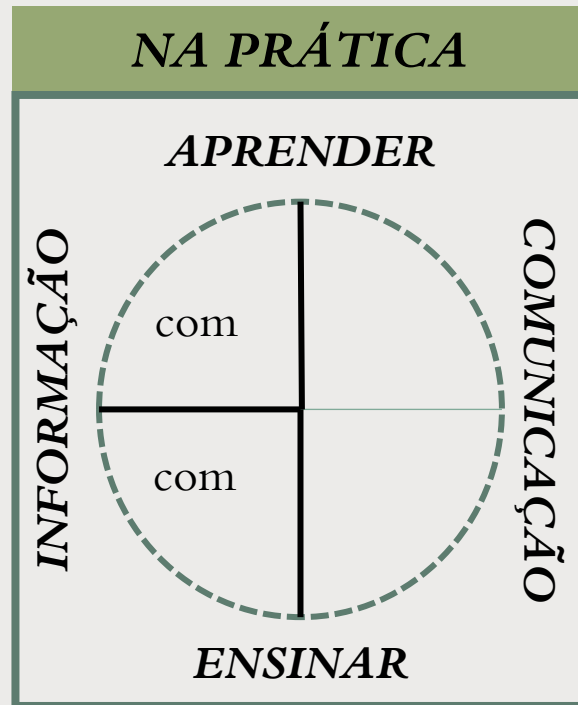
- Existe uma quantidade muito grande de informação, sendo assim, é um desafio encontrar algo que seja interessante, relevante e de boa qualidade.
- As ferramentas trazem recursos para auxiliar neste desafio.
- Cabe aos professores e alunos a utilização destes recursos da melhor forma possível para encontrar bons resultados.

# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



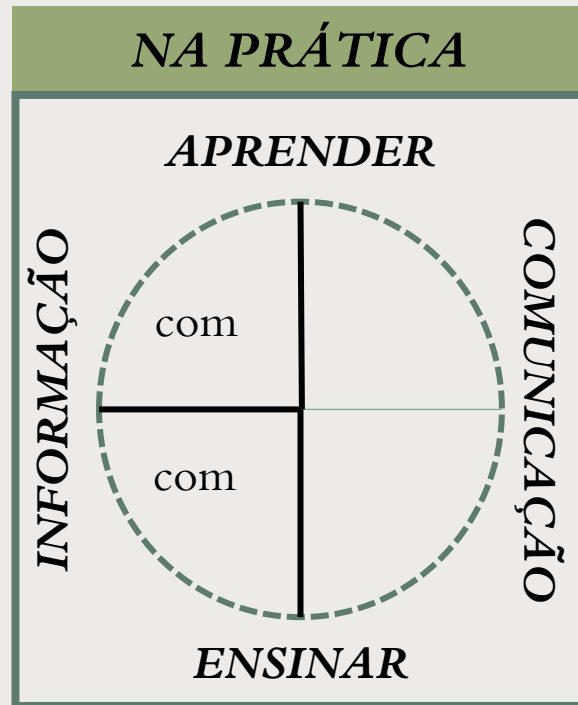
- *Bibliotecas Virtuais*
- De interesse público,
- Científico-Acadêmicas
- Universitárias

# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



- *Exemplos de bibliotecas de domínio público*
- Periódicos Capes: [www.periodicos.capes.gov.br](http://www.periodicos.capes.gov.br)
- Portal Domínio Público: [www.dominiopublico.gov.br](http://www.dominiopublico.gov.br)
- SciELO: [www.scielo.org](http://www.scielo.org)

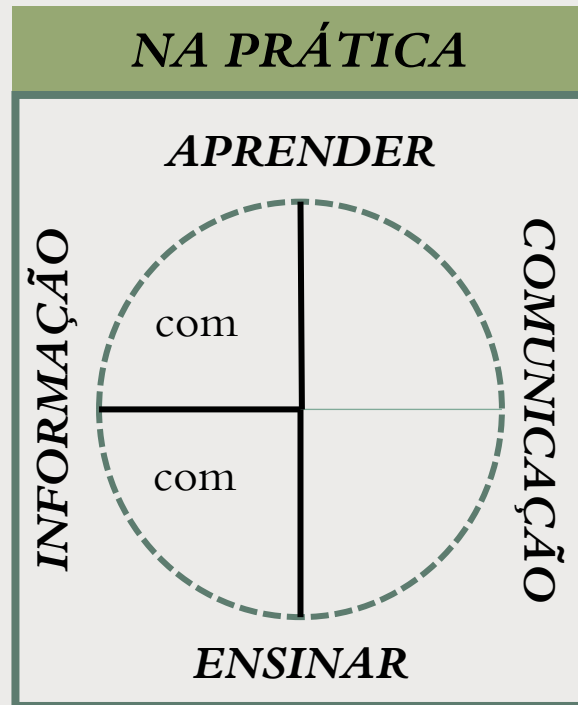
# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



- *Exemplos de bibliotecas científico acadêmicas*
- *Web of Science*  
<https://clarivate.com/webofsciencegroup/solutions/isi-reports-and-publications/>
- *EBSCO:* [www.ebsco.com](http://www.ebsco.com)
- *Emerald:* [www.emeraldinsight.com](http://www.emeraldinsight.com)



# PROGRAMAS EDUCACIONAIS, SISTEMAS E ORGANIZAÇÕES



- *Exemplos de bibliotecas científico acadêmicas*
- *Web of Science*  
<https://clarivate.com/webofsciencegroup/solutions/isi-reports-and-publications/>
- *EBSCO:* [www.ebsco.com](http://www.ebsco.com)
- *Emerald:* [www.emeraldinsight.com](http://www.emeraldinsight.com)

# ATIVIDADE PRÁTICA

# ZOTERO COMO FERRAMENTA AUXILIAR PARA ORGANIZAÇÃO DE ARTIGOS

- Instalação zotero como extensão Chrome
- Instalação zotero no computador
- Busca e organização de pesquisas no zotero

# MENDELEY COMO FERRAMENTA AUXILIAR PARA ORGANIZAÇÃO DE ARTIGOS

- Demonstração MENDELEY

*UMA PARADA PARA CONHECER  
NOSSA PRÁTICA*



REALIZE TESTES NO GOOGLE ACADÊMICO, ASSIM COMO NOS  
EXEMPLOS APRESENTADOS NESTA AULA, E DESCREVA OS  
EXPERIMENTOS REALIZADOS

## LEITURAS COMPLEMENTARES

BITTENCOURT, Priscilla A. Santana; ALBINO, João Pedro. “O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI”. Revista Ibero-Americano de Estudos em Educação, V. 12, n.1, p.205-214, 2017.

# TESTE GAMIFICAÇÃO

- Acesse: <http://livrogamification.com.br/quiz/>