

TEMA: TIPOS DE
SOFTWARE
EDUCACIONAL

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



O QUE SERÁ
APRESENTADO
NESTE
CONTEÚDO?

Definição

Classificação

Atividade prática

DEFINIÇÃO



SOFTWARE EDUCACIONAL

Alguns autores afirmam que:

*Deve-se considerar como software educacional **todo aquele que possa ser usado para algum objetivo educacional, pedagogicamente defensável**, por professores e alunos, qualquer que seja a natureza ou finalidade para a qual tenha sido criado.*





SOFTWARE EDUCACIONAL

Outros autores afirmam que:

Software educacional é um programa que visa atender necessidades e que possui objetivos pedagógicos definidos.



SOFTWARE EDUCACIONAL

Definição mais utilizada

Todo software pode ser considerado educacional, desde que seu uso esteja inserido em um contexto de ensino-aprendizagem.

TIPOS DE SOFTWARES EDUCACIONAIS



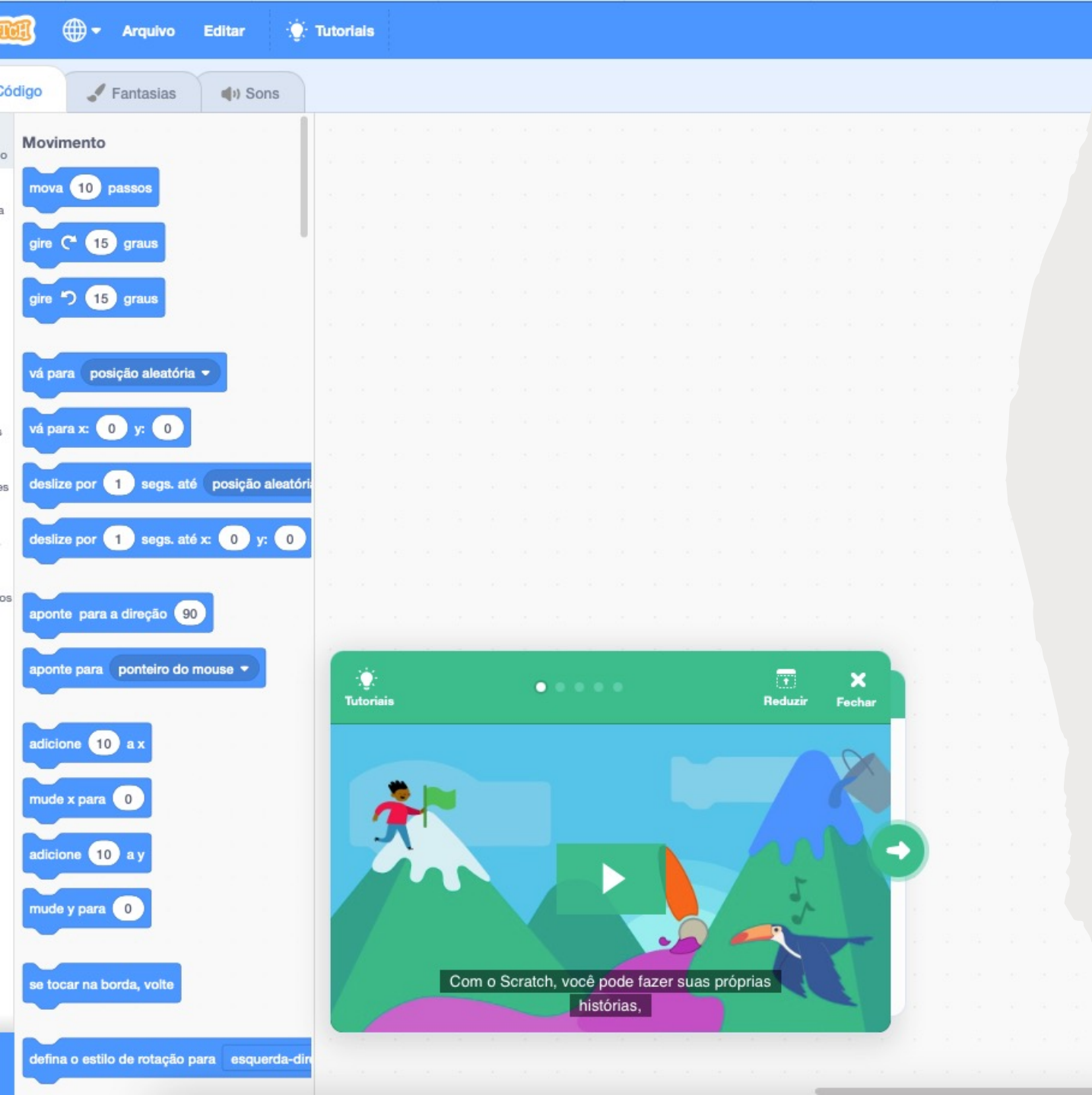
TUTORIAIS

- Transmitem informações pedagogicamente organizadas, como um livro animado, um vídeo interativo ou um professor eletrônico.
- Informação apresentada em uma sequência, e o aprendiz escolhe a informação que desejar.

Exemplo:

<https://www.tabelaperiodicacompleta.com/>

[illegible]



PROGRAMAÇÃO

- Criem seus próprios protótipos de programas.
- Ao programar o computador utilizando conceitos e estratégias, este pode ser visto como uma ferramenta para resolver problemas.

Exemplo:

- Linguagem Logo:
<https://turtleacademy.com>
- Linguagem Scratch:
<https://scratch.mit.edu/projects/edit-or/?tutorial=getStarted>

EXERCÍCIOS E PRÁTICAS

- Este tipo de software enfatiza a apresentação de lições ou exercícios.
- A ação do aprendiz se restringe a virar a página, realizar exercícios e o resultado pode ser avaliado pelo próprio computador.

Exemplo:

- Software para aprendizagem de idiomas:
<https://pt.duolingo.com/learn>



APLICATIVOS

- São programas voltados para aplicações específicas, como processadores de texto, planilhas eletrônicas, e gerenciadores de banco de dados.
- Embora não tenham sido desenvolvidos para o uso educacional, permitem interessantes usos em diferentes ramos do conhecimento.

Exemplo:

- Em um processador de texto, a interação com o computador é mediada pelo idioma materno e pelos comandos de formatação. Permitindo ao aprendiz a verificação imediata da escrita, por exemplo



Processadores de Texto

MULTIMÍDIA E INTERNET

- Com relação a multimídia, é importante ressaltar a diferença entre MULTIMÍDIA PRONTA e o uso de SISTEMAS DE AUTORIA
- Quando o caso é multimídia pronta, existe a semelhança com TUTORIAL, pois as informações estão disponíveis e o aprendiz acessa da melhor forma, conforme a sua necessidade. Neste caso, dependendo da situação, é necessária a intervenção de um orientador para guiar o processo de ensino e orientar sobre quais informações são mais relevantes.

MULTIMÍDIA E INTERNET

- Levando em consideração SISTEMAS DE AUTORIA, um exemplo interessante para entendermos é a possibilidade de criação de cursos online.
- Os famosos MOOC (Massive Online Open Courses)
- São cursos online abertos que estão disponíveis para qualquer pessoa com acesso à internet e não exigem requisitos mínimos para quem pretende realiza-los.

MULTIMÍDIA E INTERNET

- Essa modalidade começou a ser explorada por volta do ano 2006, quando grandes instituições de ensino passaram a oferecer cursos gratuitos on-line.
- Alguns exemplos são universidades como MIT, Harvard, Sorbonne, entre outras.
- Por esse início ter sido no exterior, grande parte dos conteúdos estava disponível somente em inglês.
- No entanto, há algum tempo, começaram a surgir as opções em português.

1. [Udemy.com](https://www.udemy.com)
2. [Alison.com](https://www.alison.com)
3. [Coursera.org](https://www.coursera.org)
4. [Open Culture.com](https://www.openculture.com)
5. [Future Learn.com](https://www.futurelearn.com)
6. [Extesion Harvard Edu](https://www.extesion.harvard.edu)
7. [Apple.com/Education](https://apple.com/education)
8. [See.Stanford.edu](https://see.stanford.edu)
9. [Webcast Berkeley Edu](https://webcast.berkeley.edu)
10. [OCW Mit.edu](https://ocw.mit.edu)
11. [OYC Yale.edu](https://oyc.yale.edu)
12. [OIT Duke.edu](https://oit.duke.edu)
13. [Uclaextension.edu](https://uclaextension.edu)
14. [Oli CMU.edu](https://oli.cmu.edu)
15. [Canvas.net](https://canvas.net)

MULTIMÍDIA E INTERNET

- Ferramentas para criação de material e disponibilização de cursos tipo MOOC:
- <https://www.canva.com>
- https://www.udemy.com/teaching/?ref=teach_header
- <https://demo.bigbluebutton.org/gl/>

SIMULAÇÃO E MODELAGEM

- O objetivo deste tipo de software educacional é representar ou modelar partes do mundo real como objetos, sistemas ou eventos;
- Permitem a exploração de situações com risco no mundo real, por exemplo.
- Quando o software permite modificações para a realização da simulação, ou seja, o aprendiz pode inserir modificações para criar o ambiente, tem-se a modelagem e a permissão do aprendiz a modificação do ambiente em que se encontra.

Exemplo:

- https://phet.colorado.edu/sims/html/concentration/latest/concentration_pt_BR.html
- <https://www.vascak.cz/physicsanimations.php?l=pt>

JOGOS EDUCACIONAIS

- Os jogos educacionais tem como objetivo proporcionar uma fonte de recreação com vistas à aquisição de um determinado tipo de aprendizagem.
- Por meio dos jogos educacionais, o conhecimento é alcançado por meio de desafios que motivam a interação e proporcionam o engajamento do aprendiz.
- Exemplos: <https://www.minecraft.net/pt-br>
- <https://www.soportugues.com.br/secoes/jogos/CacaPalavras/index.php>



OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Existem duas definições bastante amplas do que seja um objeto de aprendizagem:

“Objetos de Aprendizagem são qualquer entidade, digital ou não, que pode ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado apoiado pela tecnologia.”

(IEEE Learning Technology Standardization Committee - LTSC).

OBJETOS DE APRENDIZAGEM

“Recurso digital que pode ser reutilizado para dar suporte ao aprendizado. Sua principal ideia é "quebrar" o conteúdo educacional disciplinar em pequenos blocos possibilitando reutilização em vários ambientes de aprendizado”.

(David Wiley)

Exemplo:

- <http://www.loa.sead.ufscar.br/>

ATIVIDADE PRÁTICA



ATIVIDADE PRÁTICA

- Ferramentas de Autoria:
- Utilizar uma das ferramentas gratuitas do WordWall para a aula e explicar o exercício feito.
- <https://wordwall.net/pt>

Você usou 2 de seus recursos 5

INTERATIVOS

Classificar por: MAIS POPULARES ORDEM ALFABÉTICA

 Questionário Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para prosseguir.	 Combinação Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.	 Roda aleatória Gire a roda para ver qual item aparece em seguida.
 Abra a caixa Toque em um campo de cada vez para abrir e revelar o item.	 Pares correspondentes Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.	 Questionário de programa de televisão Um questionário de múltipla escolha com tempo, linhas da vida e uma rodada bônus.
 Encontre a combinação Toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as respostas desapareçam.	 Caça-palavras As palavras estão escondidas em uma grade de letras. Encontre-as o mais rápido que puder.	 Classificação de grupo Arraste e solte cada item em seu grupo correspondente.
 Diagrama marcado Arraste e solte os pinos no lugar correto na imagem.	 Palavra ausente Uma atividade de conclusão em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.	 Perseguição do labirinto Corra para a área da resposta correta, evitando os inimigos.
 Cartas aleatórias Distribua cartas de um baralho embaralhado aleatoriamente.	 Desembaralhar Arraste e solte palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.	 Anagrama Arraste as letras para suas posições corretas para desembaralhar a palavra ou frase.
 Verdadeiro ou falso Os itens voam em alta velocidade. Veja quantos você consegue pegar antes que o tempo se esgote.	 Ordem de classificação Arraste e solte os itens na ordem correta.	 Vire as peças Explore uma série de peças de dois lados tocando para ampliar e deslizando para virar.

GAMIFICAÇÃO – DESAFIO TECNOLOGIA



DUPLAS OU INDIVIDUAL

- Dupla 1:
- Dupla 2:
- Dupla 3:
- Individual:

APRESENTAÇÕES TECNOLOGIA

Desafio 1 - Dia 20/09/2021 – Apresentar uma tecnologia que pode ser utilizada no ensino. Regra: Esta tecnologia ainda não foi utilizada ou apresentada na disciplina. Este desafio vale 200 pontos. A apresentação da tecnologia será conforme os grupos definidos.

- Primeiro lugar: 200 pontos
- Segundo lugar: 100 pontos
- Terceiro lugar: 50 pontos

RESULTADO FINAL GAMIFICAÇÃO TECNOLOGIA

- PRIMEIRO LUGAR
- SEGUNDO LUGAR
- TERCEIRO LUGAR