

Informática Básica

Professor Davi Bernardo

Aula hoje

- Estilos
- Sumário automático
- Quebras

Estilos...

São criados para que seja possível aplicar com **rapidez** e **facilidade** um conjunto de opções de formatação de forma consistente em todo o documento.

Se desejar opções de formatação que não estão disponíveis nos estilos internos e nos temas disponíveis, você pode **modificar um estilo existente e personalizá-lo** para atender às suas necessidades.

ANÁLISE DE SOFTWARES

O computador utilizado como um recurso pedagógico adquire a importante função de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, oferecendo ao aluno a possibilidade de transformar sua expressão criativa através de novas formas de (re) construção do conhecimento. Conforme ALMEIDA, o computador “não é o detentor do conhecimento, mas uma ferramenta tutorada pelo aluno”, tornando-se auxiliar no processo de conceituação e de desenvolvimento de habilidades importantes para a sobrevivência do homem em sociedade.

Nesta perspectiva, as possibilidades de aprendizagem que são propiciadas pela utilização dos diferentes tipos de softwares, devem ser mediadas por um professor, que em muitos casos, deverá criar situações complementares para que exista compreensão de todo o processo. Também é papel do professor, antes de iniciar um trabalho, realizar análise do software a ser utilizado, a fim de verificar a coerência do mesmo com a proposta pedagógica que fundamenta o processo de aprendizagem.

A análise de softwares, segundo VALENTE, pode ser um exercício interessante e auxiliar na compreensão do papel do computador e da influência que ele exerce no processo de construção do conhecimento. Este processo de análise também torna possível a existência de uma classificação para os diferentes tipos de softwares existentes.

PROGRAMAÇÃO: oferece ao aluno a possibilidade de solucionar problemas através da construção de estratégias próprias de aprendizagem. O software de programação permite que o professor tome conhecimento do processo que o aluno desenvolveu para resolver o problema apresentado, assim como possibilita ao próprio aluno a reflexão sobre suas ações e idéias, tornando-o consciente dos conhecimentos que possui. (ex: Megalogo).

ANÁLISE DE SOFTWARES

O computador utilizado como um recurso pedagógico adquire a importante função de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, oferecendo ao aluno a possibilidade de transformar sua expressão criativa através de novas formas de (re) construção do conhecimento. Conforme ALMEIDA, o computador “não é o detentor do conhecimento, mas uma ferramenta tutorada pelo aluno”, tornando-se auxiliar no processo de conceituação e de desenvolvimento de habilidades importantes para a sobrevivência do homem em sociedade.

Nesta perspectiva, as possibilidades de aprendizagem que são propiciadas pela utilização dos diferentes tipos de softwares, devem ser mediadas por um professor, que em muitos casos, deverá criar situações complementares para que exista compreensão de todo o processo. Também é papel do professor, antes de iniciar um trabalho, realizar análise do software a ser utilizado, a fim de verificar a coerência do mesmo com a proposta pedagógica que fundamenta o processo de aprendizagem.

A análise de softwares, segundo VALENTE, pode ser um exercício interessante e auxiliar na compreensão do papel do computador e da influência que ele exerce no processo de construção do conhecimento. Este processo de análise também torna possível a existência de uma classificação para os diferentes tipos de softwares existentes.

PROGRAMAÇÃO: oferece ao aluno a possibilidade de solucionar problemas através da construção de estratégias próprias de aprendizagem. O software de programação permite que o professor tome conhecimento do processo que o aluno desenvolveu para resolver o problema apresentado, assim como possibilita ao próprio aluno a reflexão sobre suas ações e idéias, tornando-o consciente dos conhecimentos que possui. (ex: Megalogo).

Exercitando...

- Estilizar o título com “**Título do documento**”

- Estilizar os subtítulos com “**Título 1**”

- INTRODUÇÃO
- DESENVOLVIMENTO
- CONCLUSÃO

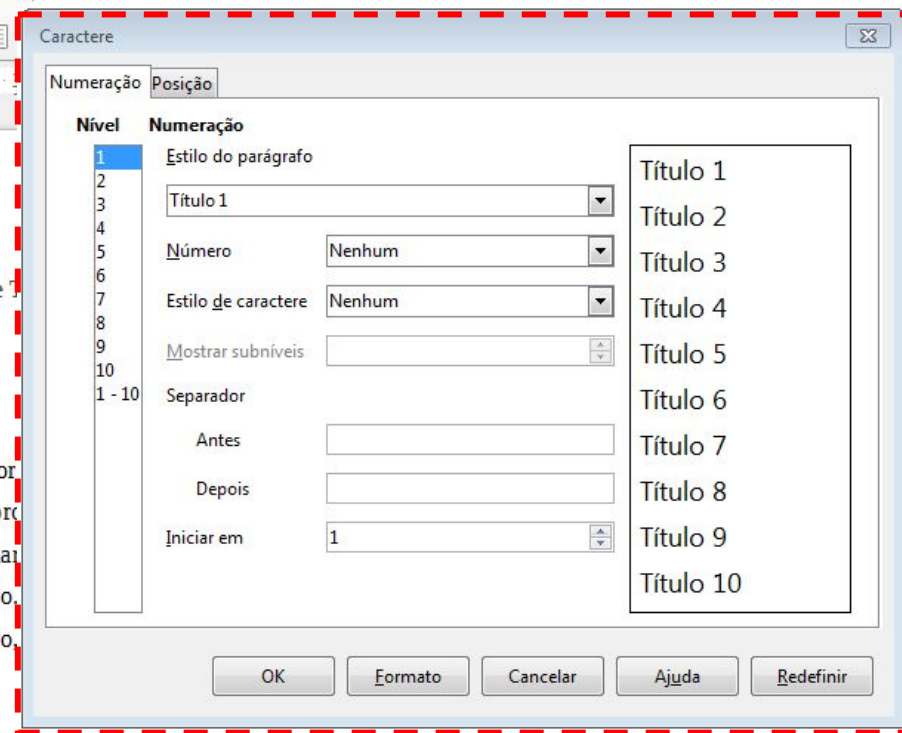
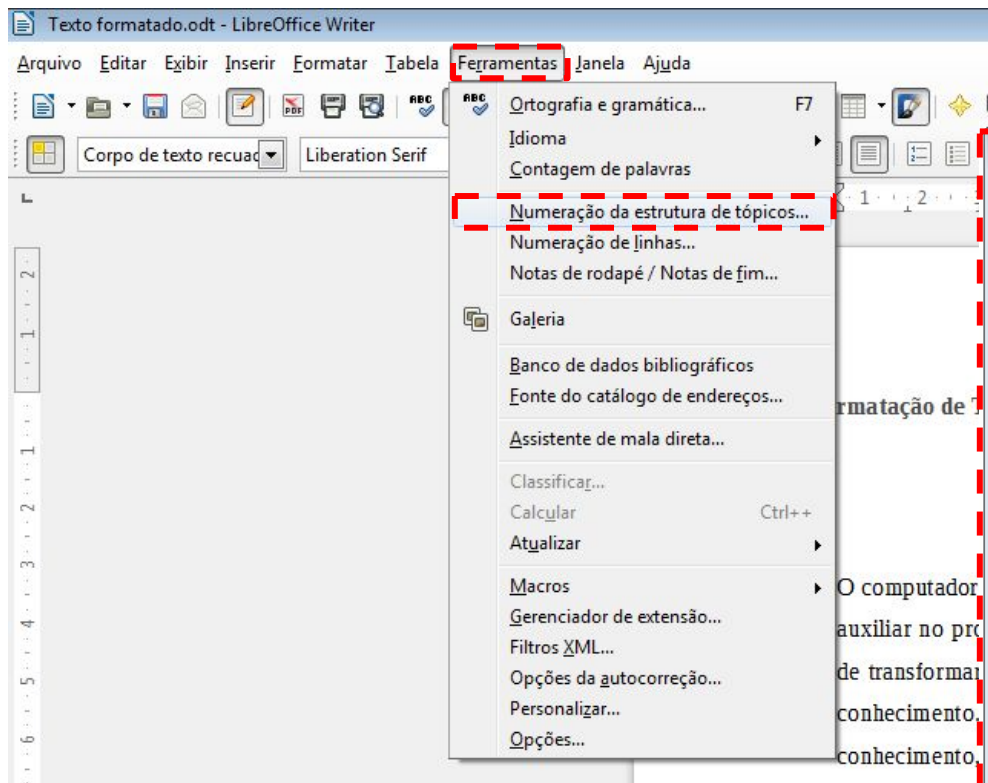
- Estilizar os subtítulos com “**Titulo 3**”

- A prática da informática educativa
- Domínio da ciência

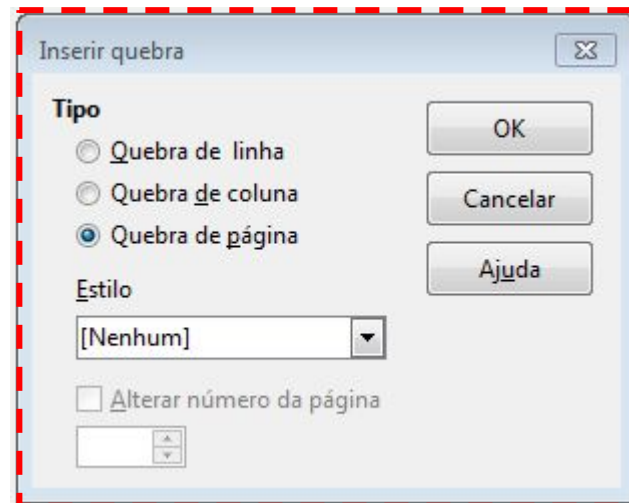
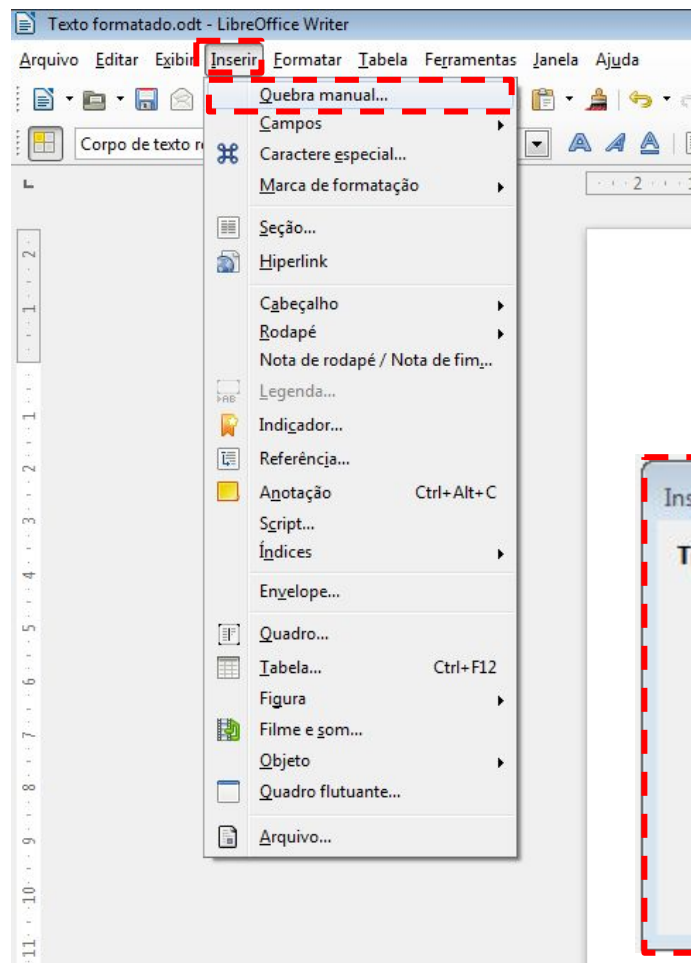
- Estilizar os subtítulos com “**Titulo 3**”

- A prática da informática educativa
- Domínio da ciência

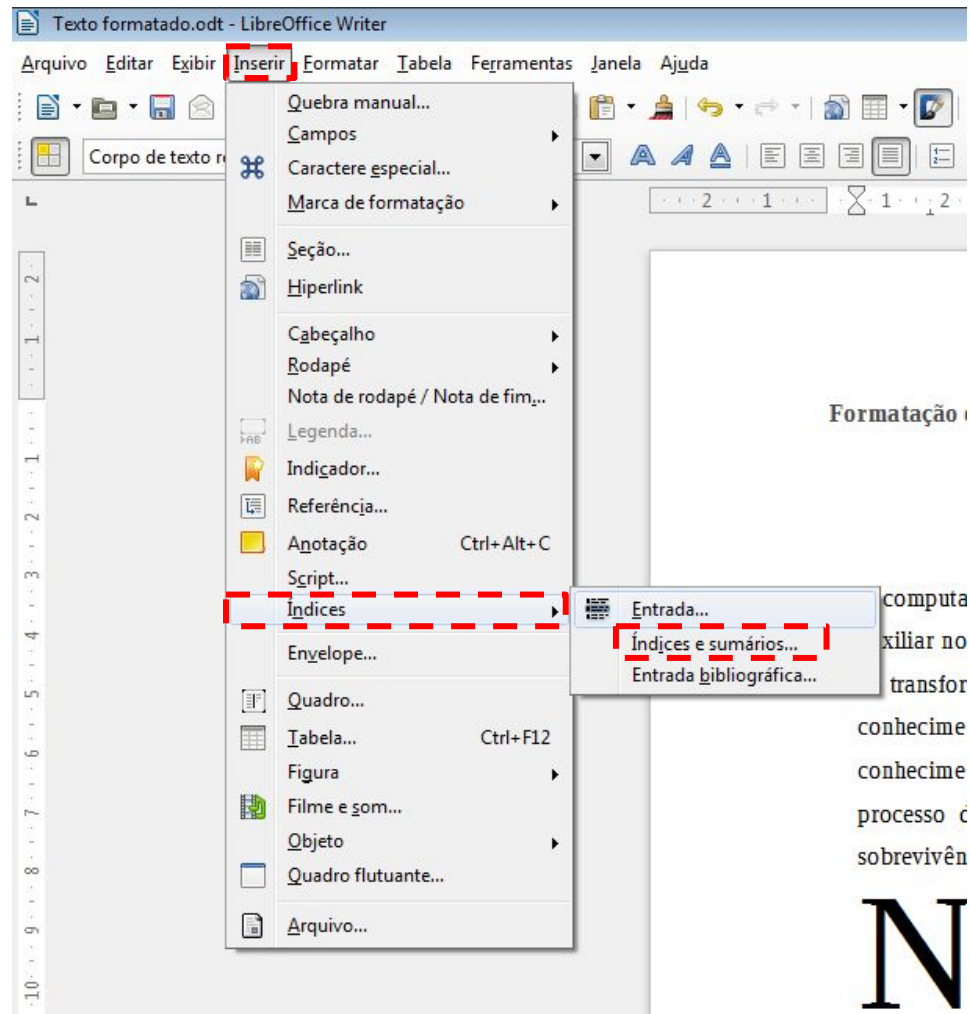
Numeração da estrutura de tópicos...



Quebras...



Sumário automático...



Informática Básica

Professor Davi Bernardo