

Estratégias mágicas para despertar o interesse dos alunos utilizando as tecnologias móveis



LILO  DORNELES

Professor Lilo Dorneles
www.educareumexerciciomagico.com.br

Estratégias mágicas para despertar o interesse
dos alunos utilizando as tecnologias móveis
www.educareumexerciciomagico.com.br

EDUCAR
É Um Exercício Mágico

As cem linguagens da criança

A criança é feita de cem.
A criança tem cem mãos, cem pensamentos, cem modos
de pensar, de jogar de falar.
Cem, sempre cem modos de escutar as maravilhas de
amar.
Cem alegrias para cantar para compreender.
Cem mundos para descobrir.
Cem mundos para inventar.
Cem mundos para sonhar.
A criança tem cem linguagens (e depois cem cem...).

Loris Malaguzzi



CONTRATE AGORA UMA PALESTRA SHOW PARA SUA EQUIPE
WhatsApp 45 99977 8237 e-mail: lilodorneles@gmail.com

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| A MUDANÇA HISTÓRICA..... | 04 |
| MAS NEM TUDO SÃO FLORES..... | 05 |
| QUEM SÃO OS ALUNOS DESSE TEMPO?..... | 08 |
| A CRIANÇA E O JOVEM CONTEMPORÂNEO..... | 11 |
| A FASE DAS HABILIDADES DIGITAIS..... | 12 |
| AS TECNOLOGIAS E A APRENDIZAGEM..... | 14 |
| TECNOLOGIAS MÓVEIS COMO INSTRUMENTOS PARA ENSINAR E APRENDER..... | 16 |
| POSSÍVEIS PRATICAS INTEGRADORAS | 19 |
| PALAVRA FINAL..... | 23 |
| REFERÊNCIAS..... | 24 |



A MUDANÇA HISTÓRICA

[...] O homem é um ser histórico; move-se na ordem da perpetuação. Essa perpetuação não termina com a reprodução do indivíduo, mas prossegue pela transmissão do conhecimento, que é também transmissão de formas de ser, de formas de crer. Portanto, o simbólico se transmite ao mesmo tempo que o conhecimento dito 'científico'. Assim, transmitimos uma realidade cultural dentro da escola. (PAIN, 1995, p.22)

A caminhada cotidiana define a nossa história, que para além do passado, vai sendo construída a cada dia, a cada instante. Descobrimos novos caminhos, transformamos outros e o ciclo continua sendo exercitado durante toda existência, podendo acontecer de maneiras diversas de acordo com os sujeitos que participam de cada momento. Nossas ações, intervenções, construções se unem a outras ações, formando novas histórias e definindo novos caminhos, nesse processo, a mudança é uma constante e uma certeza.

Nessa perspectiva, percebe-se que já foi o tempo em que a escola era a única fonte de conhecimento.

Com a popularização e democratização dos meios de comunicação e da tecnologia, alunos de todas as faixas etárias vêm tornando-se atualizados, com acesso a todos os tipos de dados e equipamentos de maneira rápida, dinâmica e fascinante.



MAS NEM TUDO SÃO FLORES

Os professores e professoras têm vivido dias difíceis profissionalmente.

O ruído nas salas de aula está cada vez pior. É um barulho ensurdecedor. Os alunos conversam muito fora do tema e em volume altíssimo. Arrastam carteiras, se agridem, falam palavrões e não demonstram o menor respeito ao profissional que está em sala, salvo algumas exceções.

Percebe-se também, a falta de interesse em aprender e prestar atenção ao conteúdo que está sendo trabalhado em sala. Esse comportamento distorcido provoca um desgaste e exige cada vez mais energia dos profissionais. Estes falam e os alunos fazem de conta que não escutam. “*isso é muito triste*” comentou uma professora.

Os poucos alunos interessados em sua aprendizagem, ficam frustrados devido a ter de suportar um ambiente caótico. Conversando com a professora, essa me trouxe o comentário de uma de suas alunas: “Professora eu quero aprender, mas meus colegas não me dão esse direito”.

Não bastasse isso, a influência das tecnologias móveis, ao mesmo tempo em que abrem portas para o mundo, facilita a pesquisa e a comunicação, tem se tornado um vilão dentro e fora das salas de aula, devido à falta de direcionamento e canalização pedagógica. Por não ter um direcionamento, aquilo que pode ser positivo acaba sendo um problema.



Pois os tira do foco, seduz para as idéias rápidas e prontas. Conforme Kerber 2009, este será o século do paradoxo da informação. “Temos alta combinação de informação e baixa capacidade de pensar criticamente” (p. 76). Este autor aponta que os alunos contemporâneos,

Serão homens que não saberão pensar, duvidar, criticar as convenções do conhecimento, transformar o conhecimento vigente, interpretar criticamente os fenômenos, produzir idéias com originalidade, preservar os direitos humanos, repensar a si mesmo, reciclar o autoritarismo e a rigidez intelectual. (Kerber 2009, p. 76).

Pois os alunos de forma geral têm demonstrado certa dependência desses equipamentos e principalmente da conexão com a internet. Ou seja, essa obsessão principalmente pelas mídias sociais, os coloca em um lugar de ingenuidade sendo dominados pelo fascínio do mundo online. É uma geração muito hábil nos teclados, mas que não sabe e não consegue interpretar comportamentos alheios quando estão frente a frente. Dessa forma,



As crianças de hoje estão crescendo numa nova realidade, na qual estão conectados mais a máquinas e menos a pessoas de uma maneira que jamais aconteceu antes na história da humanidade. Isso é perturbador por diversos motivos. Por exemplo: o circuito social e emocional do cérebro de uma criança aprende através dos contatos e das conversas com todos que ela encontra durante um dia. Essas interações moldam o circuito cerebral. Menos horas passadas com gente — e mais horas olhando fixamente para uma tela digitalizada — são o prenúncio de déficits. (Goleman, 2013, p. 13)

Esse mesmo autor, alerta para os perigos do vício em internet, ou games. Cita lugares como Taiwan, Coréia e outros países asiáticos que vêem o vício em internet, nos jogos online, mídias sociais, realidades virtuais entre a juventude como um problema de saúde nacional, causando nos jovens um isolamento. Segundo o autor, cerca de 8% dos jogadores de vídeo game norte-americanos entre 8 e 18 anos parecem se encaixar nos critérios diagnósticos da psiquiatria para o vício.

Conforme suas pesquisas, os estudos cerebrais revelam mudanças em seus sistemas de recompensa neural enquanto jogam semelhantes aos encontrados em viciados em álcool e drogas. (2013, p. 15).

Não se trata mais de usar ou não as tecnologias. Mas a questão é como usá-las. É preciso problematizar o seu uso propondo a transição para uma consciência mais crítica em relação a isso. Desenvolvendo a compreensão que o sujeito seja capaz de desfrutar dela e refletir sobre a influencia da mesma em sua formação.

E para fechar, tem ainda o tema recorrente da desvalorização profissional. O fato de que os professores precisam cumprir uma carga horária cada vez maior, trabalhando em várias escolas na busca de melhorar seus salários, para dar conta de atender seus compromissos e oferecer uma vida digna aos seus familiares. O que ocasiona tempo escasso para formação, leitura, pesquisa e até mesmo na convivência com sua família ou descanso. Diante de tudo isso, percebe-se que nem tudo são flores.

Estratégias mágicas para despertar o interesse dos alunos utilizando as tecnologias móveis
www.educareumexerciciomagico.com.br

EDUCAR
É Um Exercício Mágico



Mas, tenha calma!

Vamos ver na sequência, como podemos direcionar todo esse interesse para aquilo que mais queremos. ENSINAR DE FORMA PRAZEROSA.

QUEM SÃO AFINAL OS ALUNOS DESSE TEMPO?

A Escola Na Palma Da Mão Dos Alunos. A Mobilidade Na Educação

Percebe-se atualmente, que as tecnologias, em especial as tecnologias móveis (UNESCO 2014), têm influenciado o estilo de vida de grande parte dos seres humanos. Crianças e adolescentes já têm esses equipamentos imbricados em seu dia a dia e em suas vidas como algo absolutamente natural. Fato esse, que denominou os sujeitos desse tempo, como nativos, ou residentes digitais (Prensky, 2000, Palfrey 2011) fase em que praticamente todas as suas ações perpassam a tecnologia. Sua comunicação, suas relações e suas ações lúdicas, ou seja, o seu brincar e sua diversão, estão fortemente relacionados com os equipamentos e o acesso a rede.



CONTRATE AGORA UMA PALESTRA SHOW PARA SUA EQUIPE
WhatsApp 45 99977 8237 e-mail: lilodorneles@gmail.com

Estas mudanças tem evidenciado a necessidade de repensar os ambientes educacionais: a escola pode se beneficiar da utilização das tecnologias digitais com novas abordagens para o ensino e aprendizagem, numa concepção mais ativa, na qual os conhecimentos são construídos de forma dinâmica, por meio de um processo interativo que considera toda a experiência e a bagagem cultural do aprendiz. (Pinto & Botelho, 2012 P. 135,)

São tempos em que as crianças e os adolescentes têm acesso rápido as informações, além da grande quantidade e variedade das mesmas. O que por si só provoca mudança de comportamento e de interesses desse público.

Os aparelhos que temos hoje são permeados por um grande fascínio, devido à agilidade, interatividade e pelas múltiplas possibilidades que oferecem. Hoje queremos muito mais, queremos a magia, o encanto, à sedução, queremos o mundo na palma das mãos. Queremos deslizar os dedos nas telas e abrir janelas e portas para o universo.



Essa magia é possível com a tecnologia existente nos aparelhos móveis. Conforme descreve Palfrey (2011) tecnologias que oportunizam aos jovens inovadores, acostumados as multitarefas, capazes de revolucionar os relacionamentos e os negócios, romper as fronteiras do tempo e do espaço.

Para onde vamos, levamos nosso grupo de contatos, relacionamentos, amizades e companhias. Temos a sensação de nunca estar sozinhos e ao mesmo tempo se permitir o isolamento no tempo e lugar desejados, já que lugar é um modo de estar no mundo (Santaella, 2010). Sendo assim, percebe-se o avanço da intencionalidade pedagógica e da inserção da cultura digital na

Estratégias mágicas para despertar o interesse dos alunos utilizando as tecnologias móveis
www.educareumexerciciomagico.com.br

EDUCAR
É Um Exercício Mágico

aprendizagem (Tic-educação, 2013), visto que apresenta um encantamento próprio, ampliando os universos sociais, culturais, pedagógicos e emocionais. Este cenário tem potencial para tornar a aprendizagem um processo lúdico, desafiador e motivador. Como a superação no jogo, onde as descobertas tornam-se mais significativas e prazerosas (Santaella, 2013).

O termo lúdico segundo o dicionário Larousse, (1992, p. 699) vem do Latim - *Ludus* e traduz-se por, jogo, brinquedo, divertimento, passatempo, relativo ao jogo enquanto componente do comportamento humano. Dessa forma, na sequência desse estudo, vou demonstrar de forma prática, considerando o cenário exposto, que os dispositivos móveis podem ser usados para articular atividades diversas, voltadas ao ensino e aprendizagem de forma prazerosa.



LILO DORNELES

CONTRATE AGORA UMA PALESTRA SHOW PARA SUA EQUIPE
WhatsApp 45 99977 8237 e-mail: lilodorneles@gmail.com

A CRIANÇA E O JOVEM CONTEMPORÂNEO



Pelo fato das crianças e adolescentes contemporâneos, já possuírem uma relação de proximidade com as tecnologias móveis, fazendo dos aparelhos uma de suas principais fontes de diversão e comunicação, acredita-se que uma proposta pedagógica utilizando esses equipamentos poderá gerar interesses e motivação para esses sujeitos, facilitando assim a aprendizagem. Pois já se sabe que,

“O lúdico tem sido comprovadamente uma possibilidade na educação, permitindo a manifestação do potencial criativo e contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio, além dos aspectos social, pessoal e cultural. (Pinto & Botelho. P. 136, 2012)

Os jogos, principalmente os eletrônicos, pelo atrativo da tecnologia e sua interatividade, oportuniza o desenvolvimento de diversas habilidades, como as cognitivas e psicomotoras. “A essência do jogo está na fascinação e



na capacidade de excitar. Tensão, alegria e divertimento, constituem o ato fundamental de jogar”. (Santaella, 2013, p. 252)

A FASE DAS HABILIDADES DIGITAIS.

As infâncias vêm mudando de forma radical e muito rápida. Percebe-se em crianças e adolescentes que os novos interesses se manifestam em todas as fases. Principalmente com relação às tecnologias.

“Os nativos digitais estão causando uma ruptura a curto prazo. Essa ruptura origina-se, em parte, do uso da tecnologia e de relacionamento modificado com a informação. Destruição criativa... vai parecer mais construtiva do que parece hoje”. (Palfrey 2011, P. 253,)

A facilidade com que se ambientam e circulam pelo mundo digitalizado, eletrônico e dinâmico no sentido de exercitar a mobilidade que oportuniza ações nos mais diversos espaços e lugares, não tendo mais um endereço fixo para alçar vôos digitais faz com que *“A internet seja um lugar onde a criatividade e a imaginação florescem de maneira que resistem ao modo de controles tradicionais e hierárquicos”*. (Palfrey 2011, P.255) Conforme o autor rompe-se as fronteiras de tempo e espaço para as ações humanas. Os sujeitos desse tempo, também chamados de,

Nativos digitais acostumados com as multitarefas, parecem desconcentrados aos empregadores. Mas sua capacidade de fazer malabarismos com as tarefas podem torná-los mais produtivos em empregos com alto grau de estresse. Exemplos: planejador de eventos, ou gerente de um restaurante fast-food, que requerem atenção e multitarefas. (Palfrey 2011, P. 264.)



Estratégias mágicas para despertar o interesse dos alunos utilizando as tecnologias móveis
www.educareumexerciciomagico.com.br

EDUCAR
É Um Exercício Mágico

Essas habilidades bem direcionadas poderão ser importantes para quando esses jovens forem para o mercado de trabalho, pois lidam de maneira muito natural com equipamentos que parecem complexos.

Para as crianças e adolescentes deste tempo, manifesta-se como algo que sempre conviveram. Porém, demanda certa atenção devido à possibilidade de torná-los dispersos e em alguns momentos desconcentrados. Mas não tem como não perceber a sua capacidade inventiva e ágil ao fazer suas escolhas e tomar suas decisões. Entendendo que;

Os nativos digitais estão fazendo de maneira diferente, só conte-los e dar orientação quando eles estiverem claramente metendo os pés pelas mãos, e ceder diante daquilo que eles são capazes de fazer como ninguém. (Palfrey 2011, P. 265)

Ou seja, as várias tarefas ao mesmo tempo e o domínio dos aparelhos. Essa familiaridade com o mundo eletrônico e digital exerce muito fascínio e serve para o seu exercício de relação social, com mais força do que quaisquer outras ações possíveis a partir dos equipamentos móveis. Por certo, a sua ludicidade perpassa esse campo, pois num pequeno objeto ele tem a sua disposição desde músicas, games até a possibilidade de comunicação sem limites.



LILO DORNELES

CONTRATE AGORA UMA PALESTRA SHOW PARA SUA EQUIPE
WhatsApp 45 99977 8237 e-mail: lilodorneles@gmail.com

AS TECNOLOGIAS E A APRENDIZAGEM

A inserção nos espaços de convivência da cultura digital apresenta um encantamento próprio provocado pela ampliação dos universos culturais e das relações sociais e emocionais que são nela estabelecidas. No entanto, justamente pela força da sedução que exerce sobre as pessoas, pode tornar-se território de manipulação, exploração, exposição das fragilidades. (TIC Educação 2013, P. 50)

Esse desejo sedutor pelas atividades tecnológicas leva as crianças e os adolescentes há permanecer bastante tempo envolvido na atividade. Devido à ação de desmistificar os aparelhos ser algo que historicamente fascina o ser humano em todas as fases da vida. Serve assim para originar grandes descobertas.

Porém, Santaella cita alguns fatores importantes a serem agregados com clareza em uma plataforma integrada com o propósito de aprendizagem.

São eles:

- Objetivos e regras;
 - Um contexto de aprendizagem significativo;
 - Uma narrativa interessante;
 - O feedback imediato;
 - Um alto nível de colaboração entre usuários, não obstante a competitividade consigo mesmo e que faz parte do jogo;
 - O desafio;
 - Elementos aleatórios de surpresa e ambientes ricos de aprendizagem
- (Santaella, 2013, p. 257).

É fato que atualmente as crianças e adolescentes tem utilizado mais o seu tempo interagindo através dos games do que praticando leituras, estudando ou fazendo tarefas escolares, entende-se que,

Os games estimulam a aprendizagem procedimental, a capacidade de reestruturar e reconfigurar o conhecimento a modo de ver o problema de múltiplos pontos privilegiados e, por meio desse processo, desenvolver uma maior compreensão sistêmica das regras e procedimentos que regem a experiência cotidiana. (Santaella, 2013, p. 258).

Porém, canalizar esse interesse para o foco que buscamos exercitar nesse projeto, que nesse caso, será direcionado ao desenvolvimento do raciocínio lógico e das áreas específicas do conhecimento de crianças e adolescentes, onde cada um tem o seu tempo, cada sujeito humano é único, e percebe as situações da vida de uma maneira única.



AS TECNOLOGIAS MÓVEIS COMO INSTRUMENTOS PARA ENSINAR E APRENDER

O ser humano é histórico e como tal sofre e intervém nas mudanças. A evolução da existência é atravessada pela evolução cumulativa da história e da cultura. Segundo Santaella (2010, p.133), a “hipercomplexidade advém da simultaneidade de seis formas de cultura que coexistem, sobrepõem-se, intercambiam-se, e misturam-se inextricavelmente: a cultura oral, a escrita, a impressa, a cultura de massa, das mídias e a cibercultura”. A ubiquidade, a assincronia das mensagens, as características da conectividade impactam a vida da escola, mesmo que em tempos e intensidades não homogêneas. O currículo está, mais que nunca, submetido às novas modalidades de trabalho, de lazer, de relacionamento e dos serviços, como modalidade que é da cultura e da produção da existência. (TIC Educação 2013, P. 47)

Em muitos ambientes educacionais se tem a impressão que o tempo parou. Embora quase todas as instituições disponibilizem equipamentos tecnológicos, mas o estímulo a sua utilização ainda é muito precário, preferindo manter-se em um sistema pedagógico mais tradicional. O mesmo não ocorre com o corpo docente. Hoje muito mais exigente e interconectado com o que há de mais atual pelo mundo afora. Até anos recentes o prazer não fazia parte das atividades intelectuais sérias, mas essa relação vem mudando a cada dia.

Os estudantes terão um papel mais ativo na determinação do que querem aprender e como. Os professores, por sua vez, atuarão como curadores e guias, ajudando os estudantes a fazer sentido e tirar proveito do estonteante número de recursos educacionais acessíveis por tecnologias móveis. (UNESCO 2014, p.41)



As novas experiências de aprendizagem não têm mais uma limitação de tempo e de espaço. Se antes o lugar principal de ensinar e aprender se dava dentro de uma sala de aula e em uma escola, hoje o acesso ao conhecimento está em todos os lugares e a qualquer momento. Na medida em que se fragmenta o conteúdo de aprendizagem, isolando-o de todas as demais possibilidades, afasta-se do potencial pedagógico e epistemológico da educação desses novos sujeitos. Portanto, “caberá aos educadores atualizar suas práticas pedagógicas para alcançar uma maior integração com a aprendizagem informal”. (UNESCO 2014, p.41)

A escola e os atores escolares também estão imersos nesse novo paradigma. A Internet, os *tablets*, os *smartphones* e as mídias sociais têm transformado de forma rápida e profunda a maneira como jovens se socializam e se relacionam com o mundo a sua volta. Ao mesmo tempo, têm o potencial de gerar impactos no cotidiano dos atores escolares, em especial para a formação de alunos para o uso dessas mesmas tecnologias. (TIC Educação 2013, P. 27)

Esse acesso vem tomando novas proporções de forma rápida, conforme apontam as pesquisas. “o crescimento do uso de *tablets* nas escolas públicas. Enquanto em 2012 apenas 2% delas possuíam esse tipo de equipamento, em 2013 essa proporção chegou a 11%” (TIC Educação 2013). A modernização das conexões com a internet e a diminuição do preço dos equipamentos que vem se tornando mais em conta, facilita a sua aquisição e conseqüente domínio dos mesmos.



Uma forte tendência à mobilidade é observada no âmbito escolar – fenômeno também verificado nas empresas e nos domicílios brasileiros, por meio das pesquisas TIC Domicílios 2013 e TIC Empresas 2013. Essa tendência se reflete no fato de que 71% das escolas públicas já possuem acesso à Internet sem fio (Wi-Fi), um aumento de 14 pontos percentuais em relação a 2012. (TIC Educação 2013, P. 29)

É fato notório nas pesquisas, embora não sejam atuais, o interesse do público foco desse estudo, que está no auge de sua vivência escolar, quando se apresenta o planejamento de atividades que envolvam equipamentos tecnológicos, principalmente os móveis, aparece certa euforia pela sua utilização. Nos trabalhos apresentados pelas TIC Educação, fica claro que,



Embora a maioria dos alunos não tenha mencionado espontaneamente a motivação, ficou evidente, ao serem observados enquanto usavam tecnologias em sala de aula, que estavam motivados. A menor ênfase dada pelos alunos à motivação, se comparada com a dos professores, pode ser explicada, em parte, pelo fato de que eles vivenciam esse aspecto de outra forma. Ou seja, os alunos pensam mais em termos de “diversão”. Na verdade, ao serem questionados acerca da sua concordância com algumas das declarações sobre as tecnologias, 94,3% dos alunos responderam que gostavam de usar o computador na escola e 94,2% gostavam de procurar informações na Internet. Além disso, 89,3% dos 2.712 alunos entrevistados consideraram que o uso de tecnologias em sala

de aula ajudava a aprender. Esses resultados sugerem que os jovens gostavam deste uso das TIC.

Por fim, cabe observar que os professores, bem como os alunos, afirmaram que o uso de tecnologias em sala de aula aumentava a sensação de competência (3,4%): (TIC Educação 2013, P. 66)

ATIVIDADE 1- Ao propor uma gincana de digitação de texto no seu smartfone, sem errar letras ou palavras, digitando no menor tempo possível, um texto pré-selecionado, várias habilidades estarão sendo desenvolvidas de forma intencional e planejadas. Além do processo de conhecimento do texto proposto, da sua leitura e interpretação, perpassa o desenvolvimento da coordenação motora fina, as habilidades manuais, (MEINEL, 1984). Bem como a observação, a concentração e o foco. (Goleman, 2014). O desafio e o prazer estão no fato de conseguir superar o seu próprio tempo, que poderá ser cronometrado através do aparelho. Tanto se pode jogar de forma individual, quanto competindo com outros jogadores. Portanto, além a atividade de exercício da área lingüística, outras habilidades são contempladas como conteúdo neste jogo.

ATIVIDADE 2- Pede-se que os jogadores se reúnam em duplas e gravem um vídeo de 30 segundos, com a maior quantidade de ditos populares possível nesse tempo. Os dois integrantes da dupla devem aparecer no vídeo. Após a gravação, o vídeo poderá ser editado no aparelho, o texto analisado e interpretado a luz da história e da geografia. Essa atividade, tanto desenvolve a área lingüística, bem como pode ser direcionada para outros campos do conhecimento de acordo com a proposta do professor (a), como trabalho em equipe, raciocínio lógico e articulações artísticas. Pois conforme Zago (2010), o docente além de mediador precisa ser um encantador, despertando nos alunos o interesse e a vontade de aprender.



Além de integrar as tecnologias com o seu desenvolvimento educacional, é preciso que o desafio gere ao mesmo tempo aprendizagem e prazer na sua construção.

Nas próximas sugestões, não entrarei em detalhes teóricos para não estender muito esse material, pois teremos a oportunidade de sugerir um curso mais completo para aqueles que queiram iniciar uma caminhada diferenciada nas suas atuações. Sendo assim, segue outras sugestões:

Atividade 3- Criar um vídeo que se torne um viral. Pode ser uma piada, uma poesia, uma xaradinha, mas precisa ter o propósito de deixar uma mensagem. Compartilhe com o máximo de colegas que estejam na escola ou fora dela.

Atividade 4- Em grupos de 5 participantes, produzir um texto coletivo. Possibilidade de usar Google driver para uma composição coletiva.

Atividade 5- Ligar a câmera de vídeo e produzir um filme de um minuto com o máximo de caretas que conseguir fazer.

Atividade 6- Usar o editor de textos e produzir o diário das últimas 12 horas, com o máximo de detalhes que lembrar.

Atividade 8- Grupos de 10 participantes. Cada um escreve uma frase de acordo com o que vier a cabeça e produz um texto coletivo.



Atividade 9- Aproveitar o intervalo, fazer uma foto externa. Produzir um texto de 10 linhas sobre a imagem.

Atividade 10- Dar 5 temas para que os grupos pesquisem rapidamente na Internet e encontrem o máximo de informações pontuais acerca do tema. Pesquisar palavras homônimas.

Atividade 11- Fazer foto seqüencial e contar uma história. Exemplo: borboleta voando, formiga em movimento, carro em movimento, etc.

Atividade 12- Ditos populares diversos, joga-se de forma coletiva, a professora cita a primeira parte e os alunos precisam completar a frase em uma gravação de voz.

Aplicativos como “gravador de voz avançado” e “bloco de notas” além de muitos outros poderão ser bem úteis. Hoje em dia, para todas as situações existe um app para facilitar as tarefas.

PALAVRA FINAL

Muito bem, essas são apenas algumas possibilidades diante de um universo infundável que irá surgir, a partir do momento em que os atores de uma sala de aula começar a empreender essa estratégia de utilizar as tecnologias móveis para se beneficiar desses equipamentos tão importantes na atualidade e que ainda na maioria dos casos, são proibidos dentro das salas. O que precisa mesmo é desmistificar a sua utilização e avançar



Estratégias mágicas para despertar o interesse dos alunos utilizando as tecnologias móveis
www.educareumexerciciomagico.com.br

EDUCAR
É Um Exercício Mágico

direcionando criticamente no sentido de servir para auxiliar na formação de todos.

Sou muito grato a você colega da educação que chegou até esse momento comigo na leitura desse material.

Isso demonstra o seu interesse em se atualizar e ter algo diferenciado para oferecer aos seus pares na profissão.

Não existe outro caminho para se destacar e deixar um legado que tenha dedicação e investimento de tempo e dinheiro na busca pelo melhor. Quanto mais conhecimento tiver, mais capacidade de superação dos desafios e de contribuir com ideias inovadoras.

Diante disso, faço o convite: siga conosco. Acompanhe-nos nas mídias. Curta e comente nosso material. Será sempre uma grande alegria caminharmos juntos.



LILO DORNELES

CONTRATE AGORA UMA PALESTRA SHOW PARA SUA EQUIPE
WhatsApp 45 99977 8237 e-mail: lilodorneles@gmail.com

REFERÊNCIAS

LAROUSSE, Librairie. Dicionário da língua Portuguesa. São Paulo: Ed. Nova Cultural Ltda. 1992.

MEINEL, K. Motricidade I: teoria da motricidade esportiva sob o aspecto pedagógico. Rio de Janeiro, 1984.

O Futuro da aprendizagem móvel: implicações para planejadores e gestores de políticas. Brasília: Unesco, 2014. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002280/228074POR.pdf>>

PALFREY, John, GASSER, Urs. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PINTO, Ivete Matins. & BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Ambientes Tecnológicos Lúdicos de Autoria (ATLA): criando espaços de ensino e aprendizagem. Revista Brasileira de Informática na Educação, Volume 20, Número 3, 2012.

PRENSKY, M. Digital Game-Based Learning St Paul: Paragon House, 2001.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação. Editora Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. A ecologia pluralista de comunicação: Conectividade, mobilidade, ubiquidade. – São Paulo: Paullus. 2010.

TIC Educação 2013 [livro eletrônico] coordenação executiva e editorial/ Alexandre F. Barbosa / tradução DB Comunicação. 1. ed. – São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014. PDF

ZAGO, Cristiane Ungaretti. A trajetória de formação de docentes que utilizam a dimensão lúdica nos anos iniciais do ensino fundamental. Tese (doutorado) PUCRS, Porto Alegre, 2010.



Estratégias mágicas para despertar o interesse dos alunos utilizando as tecnologias móveis
www.educareumexerciciomagico.com.br

EDUCAR
É Um Exercício Mágico

Cursos e palestras com metodologia diferenciada para inspirar a sua equipe.

www.educareumexerciciomagico.com.br

SIGAM-ME NAS MÍDIAS SOCIAIS:

<https://www.facebook.com/lilo.dorneles>

<https://www.facebook.com/groups/152082502070519/>

<https://www.facebook.com/professorlilo/>

<https://twitter.com/lilodorneles>

<https://www.linkedin.com/in/lilo-dorneles-palestrante-1783272b/>

whatsapp = 045 999778237



CONTRATE AGORA UMA PALESTRA SHOW PARA SUA EQUIPE
WhatsApp 45 99977 8237 e-mail: lilodorneles@gmail.com