



Motivação Tecnológica

Prof. Msc João Neto



Informática na minha caminhada

- 1985



- **Especialização em Tecnologia de Ensino em Ciências – (UNIFRAN-SP 1986);**
- **ProInfo - Informática aplicada à Educação (NTE Uberlândia 2000);**
- **Especialização em Informática Em Educação (UFLA-MG 2003) Título: Construção de uma apostila multimídia de Química usando o PowerPoint;**
- **Especialização em Química (UFLA-MG 2005) Título: As Soluções e suas aplicações no cotidiano.**

- **Mestrado em Química (UFU-MG 2007) Título: Tecnologias no Ensino de Geometria Molecular;**
- **Especialização em Design Instrucional para EAD Virtual (UNIFEI-MG conclusão 11/2009).**

PERFIL ANTENADO

Foi-se a época do giz branco e do quadro-negro. Hoje, os educadores contam com muitos equipamentos tecnológicos à disposição.



Veja Educação – 25/03/2009

CRESCIMENTO EXPONENCIAL DO USO DA INTERNET

Resposta Estimulada e múltipla.

Perfil: Jovens de 12 a 30 anos, classes ABC. Margem de erro 2%

	2005	2008
Orkut	14%	83%
Compras/comparação de preço	14%	40%
Mensagens instantâneas	43%	81%
Dowload de músicas	50%	69%
Ouvir música	69%	73%
Blogs pessoais	12%	21%

Fonte: dossiê universo jovem MTV 2008

INTERNET PARA COMUNICAR, CONHECER E SE DIVERTIR

Resposta Estimulada e múltipla.

Perfil: Jovens de 12 a 30 anos, classes ABC. Margem de erro 2%

Enviar e receber e-mail	84%
Visitar página de Orkut de amigos	83%
Troca de mensagem instantânea	81%
Fazer pesquisa para escola ou trabalho	75%
Ouvir música em geral	73%
Fazer download de músicas	69%

Fonte: dossiê universo jovem MTV 2008

Veja Educação – 25/03/2009

O QUE DIZEM OS ESPECIALISTAS

Educadores em educação e novas tecnologias concordam em ao menos um ponto: a internet não substitui o professor, mas o complementa



“Navegar muito não é aprender muito. Você pode não se aprofundar em nada”

José Manuel Moran, professor da ECA (USP)



“A sociedade ainda critica o professor que propõe novas ideias”

Andrea Ramal, diretora executiva da Instructional Design



“Como ferramenta de aprendizado, o YouTube é cada vez mais importante”

Marc Prensky, consultor educacional e designer de jogos educativos



“O papel do professor mudou muito, mas continua essencial”

Linda Harasim, professora da Universidade Simon Fraser, em Vancouver, no Canadá

Veja Educação – 25/03/2009

"Hoje, esses estabelecimentos querem trazer as ferramentas digitais para continuar ensinando como no modelo industrial. A tecnologia digital não é uma varinha mágica, nem um sistema multiuso e polivalente que serve para tudo. Não depende do professor dizer se é bom ou não, porque hoje ninguém tem a resposta certa. Estamos todos em busca da verdade. As condições culturais para a mudança pedagógica já estão dadas. A questão agora é apropriar-se delas e acreditar que se pode fazê-las. A resistência muito grande parte das concepções dos educadores de que sua missão é ensinar".

Léa Fagundes - UFRGS

"As instituições precisam estar atentas. Existem alunos com diferentes estilos de aprendizagem, alguns aprendem ouvindo, outros vendo e ainda há aqueles que aprendem fazendo e interagindo. O uso da tecnologia permite à escola atender a esses diferentes estilos de aprendizagem".

Silvia Fichmann – Escola do Futuro - USP

Alfabetização tecnológica do professor

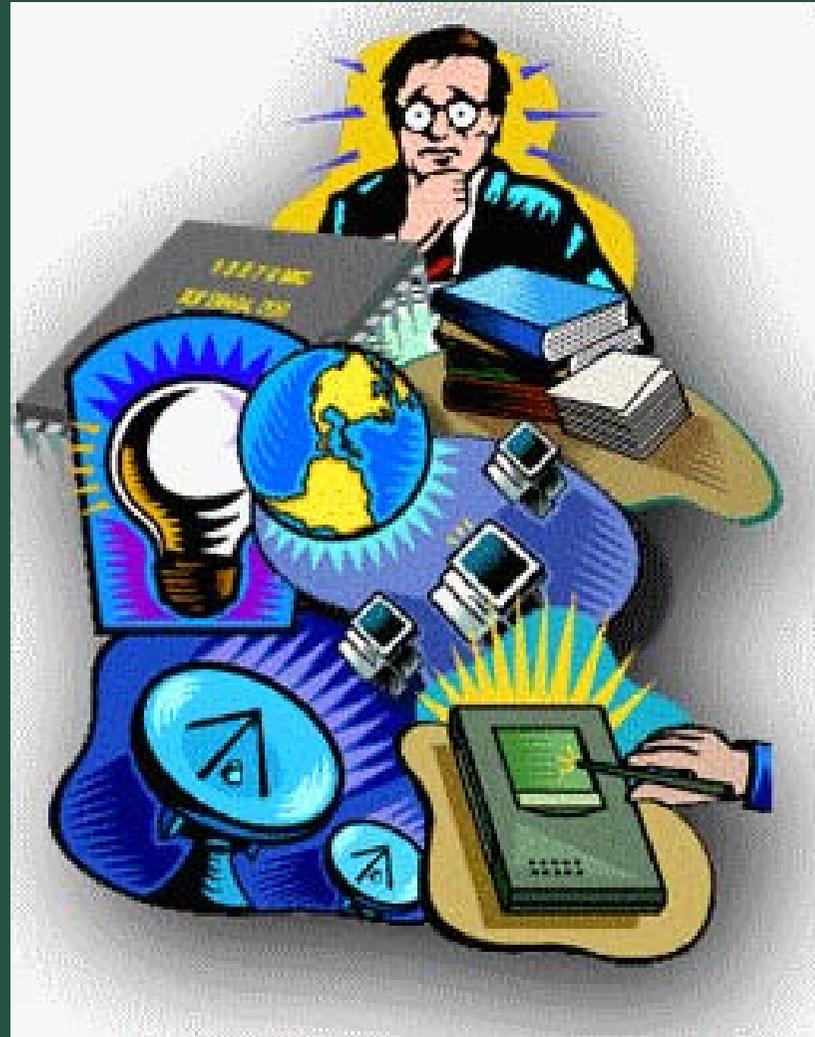
“Envolve o domínio contínuo e crescente das tecnologias que estão na escola e na sociedade, mediante o relacionamento crítico com elas. Este domínio se traduz em uma percepção global do papel das tecnologias na organização do mundo atual e na capacidade do professor em lidar com as diversas tecnologias, interpretando sua linguagem e criando novas formas de expressão, além de distinguir como, quando e por que são importantes e devem ser utilizadas no processo educativo.”
(SAMPAIO & LEITE apud LEITE, 2003, p, 14)

Tecnologias na escola - Objetivos

- Diversificar as formas de produzir e apropriar-se do conhecimento;
- Serem estudadas, como objeto e como meio de se chegar ao conhecimento, já que trazem embutidas em si mensagens e um papel social importante;



-Permitir aos alunos, através da utilização da diversidade de meios, familiarizarem-se com a gama de tecnologias existentes na sociedade;



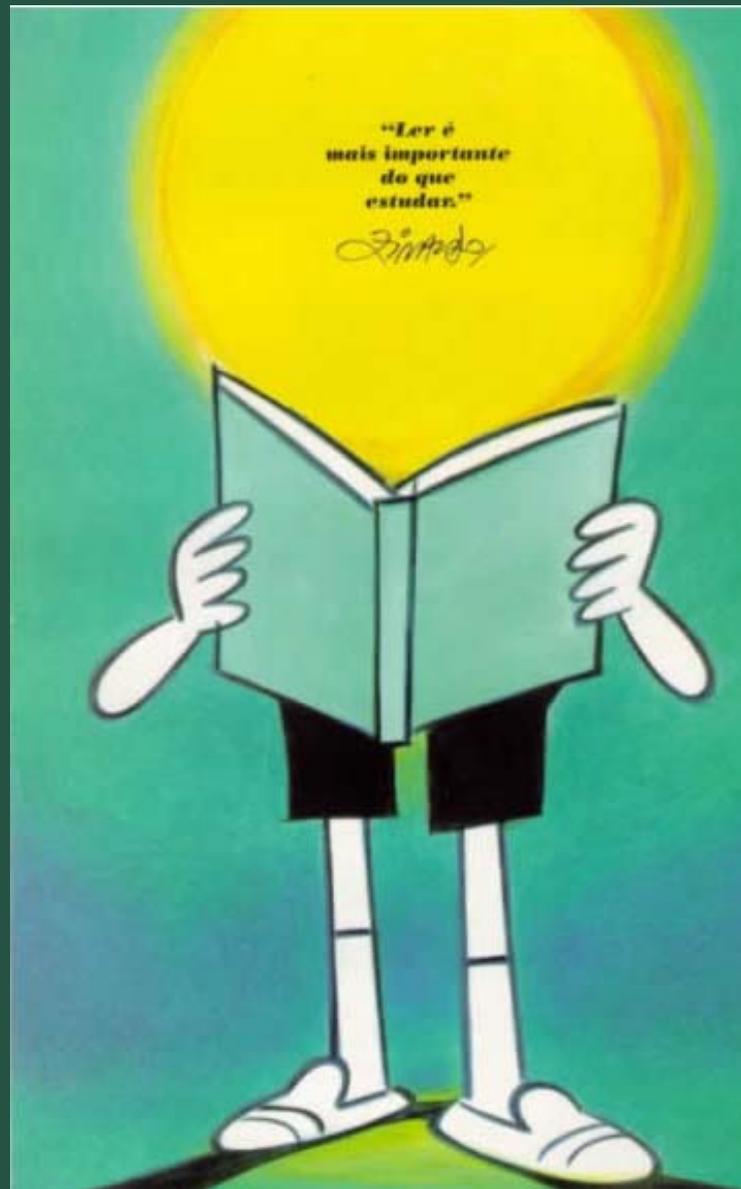
-Serem desmistificadas e democratizadas;



-Dinamizar o trabalho pedagógico;



-Desenvolver a leitura crítica;



-Ser parte integrante do processo que permite a expressão e troca dos diferentes saberes.





Como utilizá-los de maneira a garantir o desenvolvimento do aluno?



É apenas uma ferramenta. Sozinho, não é capaz de trazer avanços educacionais.

Para utilizá-lo como recurso didático é necessário bons professores, preparados e treinados, para utilizar os recursos oferecidos por este sistema tecnológico de forma significativa.

“O fluxo de interações nas redes e a construção, a troca e o uso colaborativos de informações mostram a necessidade de construção de novas estruturas educacionais que não sejam apenas a formação fechada, hierárquica e em massa como a que está estabelecida nos sistemas educacionais (KENSKI, 2007, p. 48).



AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

- As TIC'S podem ser agrupadas em três grandes categorias com diferentes aplicações educacionais. Conforme Filatro (2008 p.16) essas categorias são:
- **Distributivas**: são empregadas quando o objetivo é a aquisição de informações. Pressupõe um aluno passivo diante de um ensino mais diretivo. O rádio, a televisão e o *podcasting* são exemplos dessa categoria;

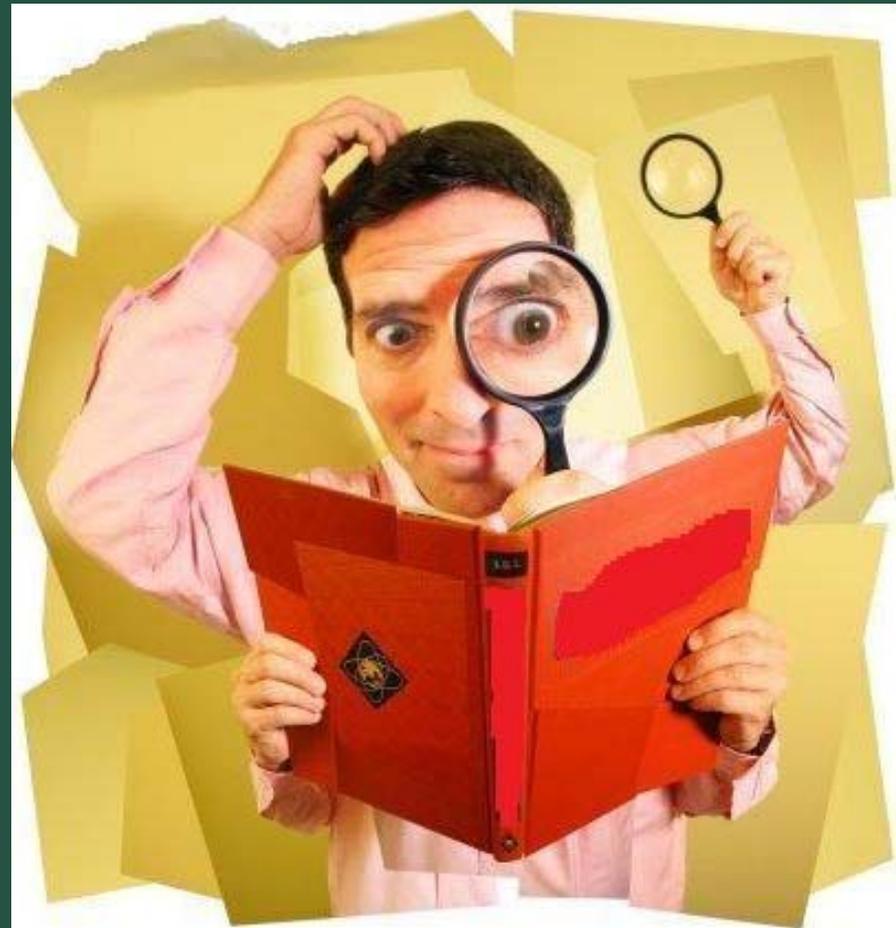
- **Interativas**: são empregadas quando o objetivo é o desenvolvimento de habilidades. Pressupõe um aluno mais ativo que aprende, no entanto, de forma isolada. Jogos eletrônicos individuais e multimídia interativa são exemplos dessa categoria;
- **Colaborativas**: são empregadas quando o objetivo é a formação de novos esquemas mentais. Pressupõe a participação de vários alunos que interagem entre si. Fóruns de discussão, salas de bate-papo, editores colaborativos de texto são exemplos dessa categoria.

Utilizando a tecnologia na escola

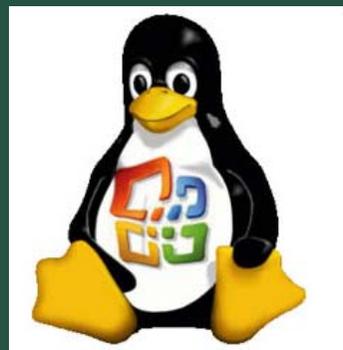
- Investigue o potencial das ferramentas digitais. Uma boa estratégia é apoiar-se nas experiências bem-sucedidas de colegas.



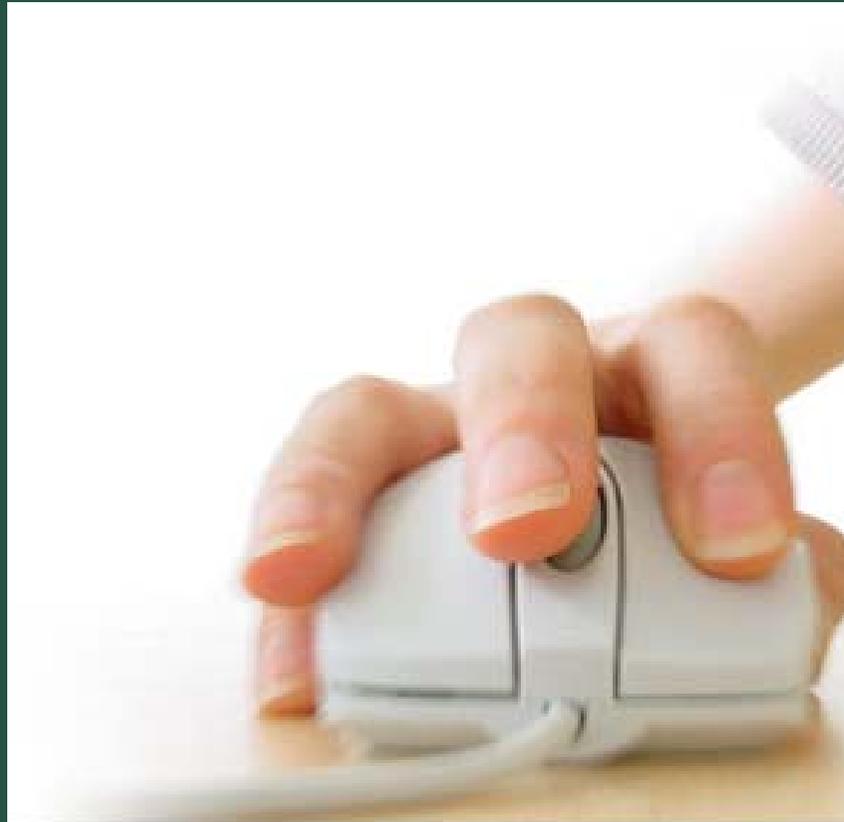
- Avalie no planejamento anual, quais conteúdos são mais bem abordados com a tecnologia e quais novas aprendizagens, necessárias ao mundo de hoje, podem ser inseridas.



- Familiarize-se com os recursos básicos do computador e da internet. Conheça os editores de texto, correio eletrônico e mecanismo de busca no mínimo.



- Tenha segurança antes de aplicar a atividade com os alunos na sala de aula. Certifique-se de que você compreende as funções elementares dos aparelhos e aplicativos que pretende usar.



- Busque novos conhecimentos para avançar no uso pedagógico das tecnologias: capacitação nos NTE's; busca na internet de tutoriais explicativos; cursos EaD e presencial



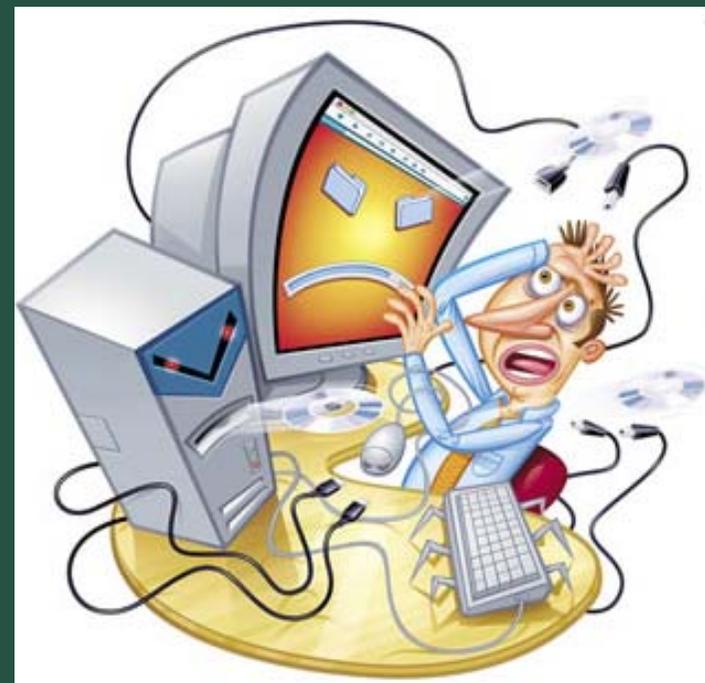
- Discutir precauções no uso da internet é essencial, sobretudo na comunicação online. Trabalhe com os alunos textos que possam orientar a turma para uma navegação segura (buscando um nível adequado de exposições).



Tecnologia na Escola

- A escola deve ter um projeto pedagógico que envolva a utilização do computador e seus recursos;
- O aluno não pode ser um mero digitador, mas sim, ser estimulado a produzir conhecimentos com o uso do computador. Neste sentido, o professor deve agir como um orientador do projeto que está sendo desenvolvido.

“A principal função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu encargo” (LÉVY, 1999:171).



Criatividade

- O aluno não deve ser colocado de forma passiva diante do computador. As ferramentas tecnológicas devem servir de base para a criação.





"A suprema arte do professor é despertar entusiasmo em relação ao conhecimento e à expressão criativa". (Albert Einstein)

Quanto ao aluno, deve-se esperar uma postura autônoma, independente, que seja agente ativo em seu processo de aprendizagem. É preciso aprender a **trabalhar em grupo** e desenvolver o espírito de **colaboração**.



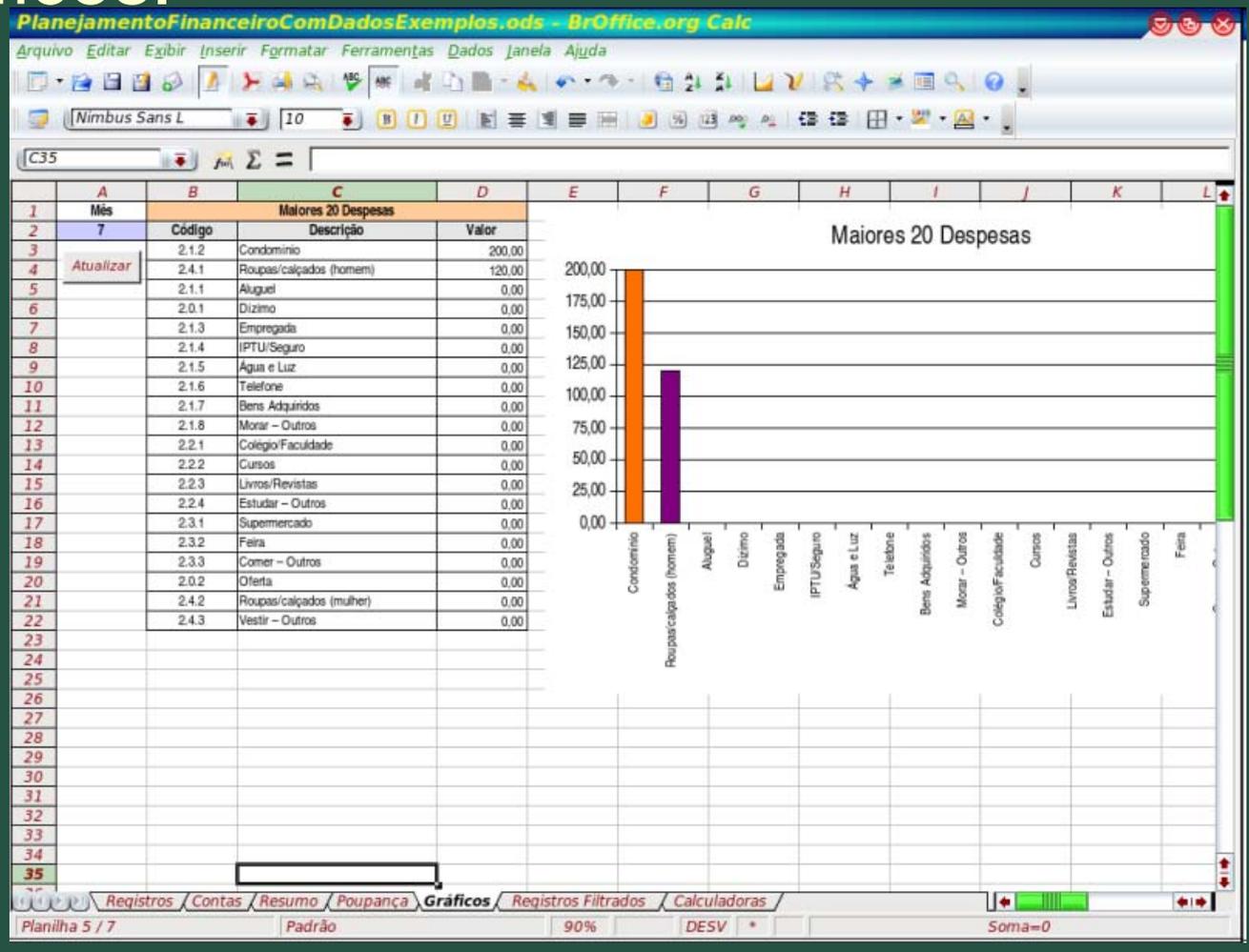
"O verdadeiro professor não ensina, cria o ambiente para aprender. Do mesmo modo, o sábio não cria a cultura, ela se forma naturalmente na sua presença". (Vinoba Bhave)



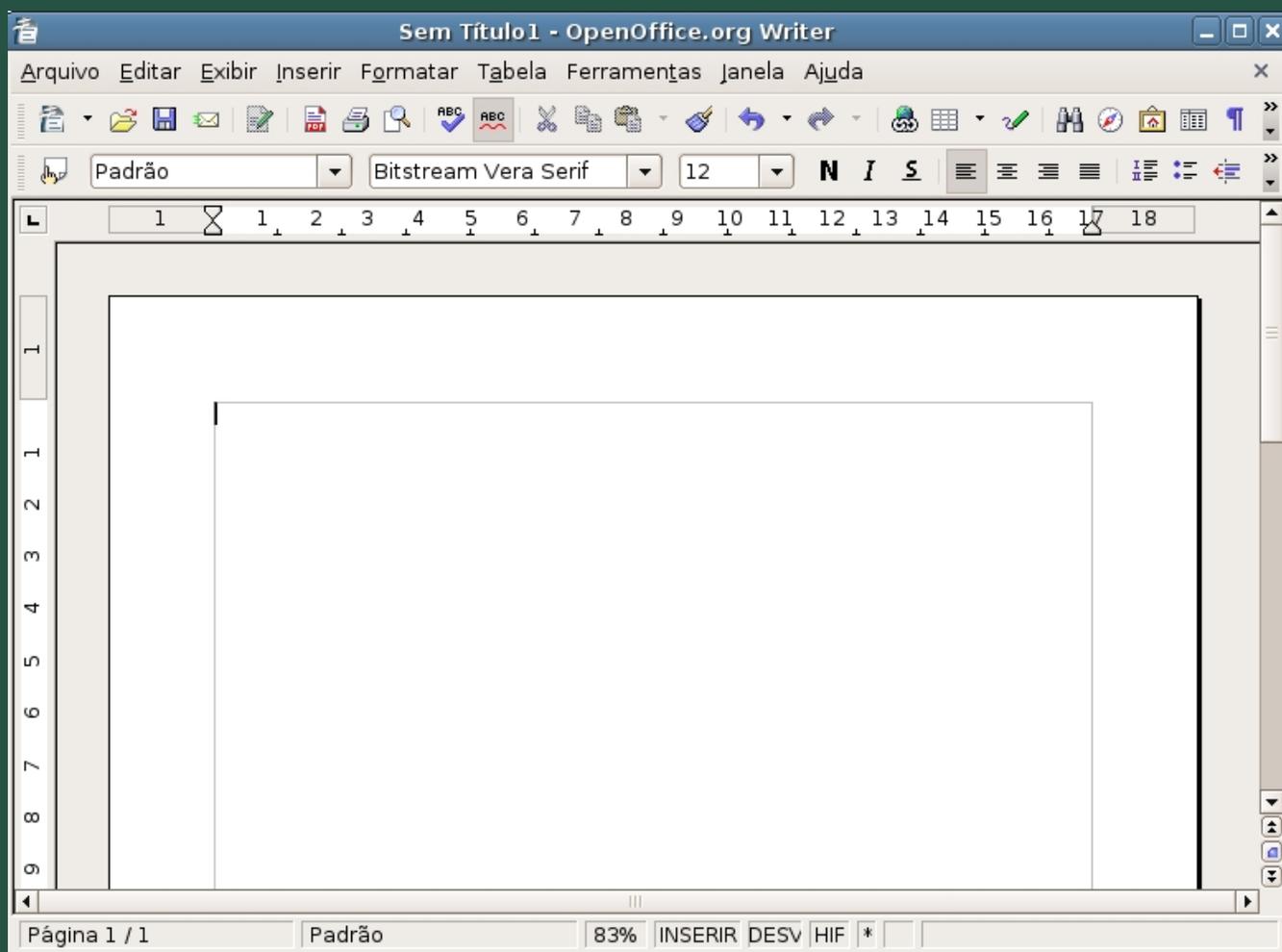
Da escola, espera-se que essa se reconfigure num espaço que favoreça a **colaboração**, o intercâmbio de **saberes**, que abandone suas estruturas estanques, que sejam escolas que aprendam, que sejam capazes de **articular o conhecimento e aprendido individual com o coletivo.**



- Uma planilha de cálculos, por exemplo, pode ser usada para um trabalho de Matemática com dados estatísticos, criando fórmulas e gerando gráficos.



- Um editor de textos pode ser usado para a criação de um jornal com notícias e informações sobre o conteúdo de uma disciplina.



- Um vídeo pode motivar o início de uma atividade.



- Um arquivo em flash pode produzir uma atividade lúdica e ao mesmo tempo instrutiva.



Clique aqui

- Um arquivo em flash pode produzir um jogo instrutivo, facilitando a aprendizagem.



Clique aqui

Internet

- A pesquisa na Internet sem as devidas orientações da atividade não apresenta resultado algum. Cabe ao professor instruir os alunos para que não façam simples cópias de textos encontrados em sites. Apenas copiando, os alunos não vão aprender;
- As orientações devem ser no sentido de como elaborar uma pesquisa, como encontrar sites confiáveis, como gerar conhecimentos com o material pesquisado.

Algumas pesquisas apontam a necessidade de quebra de paradigmas e de resistência dos professores para usar a *www* (*world wide web*) em suas aulas, causando uma revisão nos conceitos e formatos de ensinar e aprender.

“Na verdade, cremos que é muito importante possibilitar a difusão da produção científica e cultural, mas, isso de nada adiantará se as pessoas não forem educadas para entender os processos de poder e dominação que estão por trás das mídias. E isso só pode acontecer quando os professores tiverem uma visão multidimensional do processo educativo, não se preocupando apenas com as estratégias de ensino e de aprendizagem, mas também com as dinâmicas de produção do conhecimento.” (PADILHA, 2006. p. 34).





"É fundamental que o estudante adquira uma compreensão e uma percepção nítida dos valores. Tem de aprender a ter um sentido bem definido do belo e do moralmente bom."
(Albert Einstein)

NEAD - Núcleo de Ensino à Distância - Mozilla Firefox

Arquivo Editar Exibir Histórico Favoritos Ferramentas Ajuda

http://www.nead.uniminas.br/cursos.html

Mais visitados Últimas notícias IMAGE HOSTING - Im... Jornal do Pontal profjoaoneto (1)@TelE... AvaxHome -> Wallpap...

visual class uberlandia premio corre... NEAD - Núcleo de Ensino à Distân... Tema afro rende prêmio a estudantes



Núcleo de Educação a Distância



HOME HISTÓRICO NEAD O QUE É EAD CURSOS MULTIMÍDIA DOWNLOADS ESPECIALIZAÇÃO

Uniminas/PMU	
Extensão	✓ Curso de Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação
Graduação	
Cursos Livres	✓ Curso de Tecnologias Educacionais em Laboratórios de Aprendizagem
	✓ Horário das Bancas de TCC do Curso de Tecnologias Ed. em Lab de Aprendizagem

Disciplinas:

Jogos baseados em Linguagem Lógica Aplicadas à Educação

Criação de Conteúdo Digital em CD-ROM

3º Concurso Internacional Visual Class 2009

Login

Esqueceu sua senha?
Trocar sua senha?
1º acesso ao site?

CORREIO
DE UBERLÂNDIA

ASSINE
CORREIO

Quarta-feira, 21/Outubro/2009

Busca

Busca Avançada >>

Outras Edições >>

Oferecimento

VEJA A COBERTURA
COMPLETA DO EVENTO



VC Correio

- VC faz notícia [novo]

Canais

- Cidade
- Economia
- Especiais [novo]
- Esportes
- Geral
- Internacional
- Política
- Revista
- Revistinha
- Saúde
- Triângulo Music

Última hora

[:olas](#) • [Portarias do IEF regulamentam pesca](#) • [Transporte de Uberlândia é o melhor do](#)

< Voltar <<

Tema afro rende prêmio a estudantes

Alunos da escola Gladsen Guerra venceram por projeto feito em 2008

Pablo Pacheco

Alterar o tamanho
do texto



Jornal Correio de Uberlândia

Atualizada: 20/10/2009 - 16h12min

👍👍👍👍 Média (2 votos)

Sete alunos da Escola Municipal **Dr. Gladsen Guerra de Rezende**, do bairro **Canaã**, em Uberlândia, comemoram o 1º lugar conquistado no 3º Concurso Internacional Visual Class 2009, que selecionou, entre escolas da Polônia, Argentina e Brasil, o melhor projeto tecnológico aplicado à educação e valorização da identidade negra.

Orientados pelas professoras **Giselly Rosa de Assis**, **Quirina Beatriz Borges Matias** e **Lara Maria de Melo**, os estudantes do 6º ao 9º ano apresentaram o trabalho "Olhar a África e Ver o Brasil", no dia 7 de outubro, em **Presidente Prudente** (SP) e trouxeram para a escola os prêmios de 1º lugar (um computador portátil) e de melhor torcida (uma lousa digital).

O trabalho da escola municipal foi **desenvolvido** durante o ano letivo de 2008, e se baseou na lei federal nº 10.639/03, sancionada há dois anos, que incentiva a inclusão da história da África e dos afrodescendentes nas disciplinas dos ensinos fundamental e médio.

Foto Vídeo Áudio



Alunos e professores apresentaram o trabalho "Olhar a África e Ver o Brasil".
[Veja fotos das notícias no media center](#)

da escola. Passamos a entender melhor a descendência africana que os brasileiros têm e também notamos que o preconceito diminuiu entre os alunos, depois que estudamos a África durante um ano inteiro”, disse a estudante.

A professora **Quirina Matias** avalia que a premiação cumpre o papel de incrementar o debate sobre a valorização da cultura afrobrasileira na escola, onde é grande o número de crianças e adolescentes negros e pardos. A estudante Juliana Dias faz uma análise mais aprofundada da **importância** do prêmio. “Além dos alunos que prestam mais atenção às aulas sobre a cultura africana, conseguimos mostrar para Uberlândia que uma escola do bairro Canaã tem capacidade de desenvolver projetos inteligentes. E que o bairro vai além da imagem preconceituosa que muitos da cidade têm”, disse.

Trabalho terá versão impressa

Em 2008, todos os professores da escola Gladsen Guerra receberam a tarefa de envolver o **conteúdo** de história e cultura afro-brasileira dentro de seus planos de aulas. Neste ano, coube às professoras Quirina Matias e Giselly Rosa (especialistas em Tecnologia Digital Aplicada à Educação pelo programa Digitando o Futuro, da Prefeitura de Uberlândia) o trabalho de digitalizar as aulas no software Visual Class, para transmitir o conteúdo aos alunos no laboratório de informática.

O projeto “**Olhar a África e Ver o Brasil**” pode ser visto no site do concurso internacional (www.classinformatica.com.br) e deve ganhar, em breve, uma versão impressa. “Nosso trabalho virou referência para o Ministério da Educação, que vai editar um livro com os **35 melhores casos** de escolas de todo o país que trabalharam a Lei nº 10.639 nas salas de aula. E a Gladsen Guerra é a única do Triângulo. Em Minas Gerais, serão destacadas nossa escola e outra, de Belo Horizonte”, disse a professora Giselly Rosa.

Objetos de aprendizagem (AO)

- Objetos de aprendizagem (OA) são recursos digitais modulares, usados para apoiar a aprendizagem presencial e à distância. Pode ser considerado um OA, qualquer recurso digital que possa ser reutilizado e auxilie na aprendizagem. Logo, pode conter simples elementos como um texto, vídeo, ser um hipertexto, um curso, aplicativo ou até mesmo uma animação com áudio e recursos mais complexos.



Centro de Referência VIRTUAL do Professor

Currículo

- Proposta Curricular - CBC
- Orientações Pedagógicas
- Roteiros de Atividades
- Fórum

Biblioteca Virtual

- Dicionário da Educação
- Temas Educacionais
- PAIE – Programa de Apoio a Inovações Educacionais
- Módulos Didáticos
- Módulos Didáticos da Parte Diversificada
- Cadernos de Informática
- Legislação
- Vídeos
- Atlas da Educação Web
- Sala de Recursos Didáticos

Concluído

- Inicial
- Quem somos
- Cadastro
- Contato
- Mapa do site
- SEEMG

Busca OK Busca Avançada

imprimir

ESCOLA DESTAQUE

Envie uma foto para mostrar sua escola neste espaço. [Saiba mais](#)

Mensagem aos Professores pelo seu dia



A imagem pode ter direitos autorais

**"Mais que uma bandeira, uma bússola para a vida.
Ao mestre, todo o reconhecimento pela universalidade de sua ação educativa!"**

[Escolas Anteriores](#)





**Centro de Referência
VIRTUAL do Professor**

Currículo

- Proposta Curricular - CBC
- Orientações Pedagógicas
- Roteiros de Atividades
- Fórum

Biblioteca Virtual

- Dicionário da Educação
- Temas Educacionais
- PAIE – Programa de Apoio a Inovações Educacionais
- Módulos Didáticos
- Módulos Didáticos da Parte Diversificada
- Cadernos de Informática
- Legislação
- Vídeos
- Atlas da Educação Web
- Sala de Recursos Didáticos

Desenvolvimento Profissional

- Projetos Institucionais/SEE

Sistema de Troca de Recursos Educacionais

SIMAVE/PAAE (Itens de Avaliação)

Relatos de Experiência

SALAS DE RECURSOS DIDÁTICOS

Dicionário Aurélio



Confira o dicionário Aurélio de acordo com a nova ortografia

Banco de Imagens



Fotos, ilustrações e caricaturas para você usar como quiser.

Conteúdo Multimídia



Sons, imagens e muita interação para você aprender melhor!

Simuladores



Para auxiliar no aprendizado de Biologia, Física, Química ...

Arte



Visite o Museu Virtual e inspire-se para criar suas obras de arte.

Microscopia Virtual



Conheça um mundo minúsculo através dos nossos microscópios.

Atlas Geográfico



Mapas para você consultar, montar e interpretar.

Enem



Provas comentadas, notícias, estatísticas. Confira!

Literatura



Análise de obras, download de livros e outros dados literários.

Música



Acompanhe as letras e solte sua voz!

Especiais



Acesse nossos conteúdos ligados a eventos de duração limitada.

Catálogo de Sites



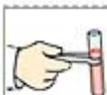
Acesse nossos conteúdos ligados a eventos de duração limitada.

Lista de conteúdos de Química



A evolução dos modelos atômicos

A história da evolução das teorias sobre o modelo atômico de 400 a.C. até o século XX.



A invenção do adoçante

Mostra como o adoçante foi descoberto.



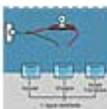
A Química

Define Química, conta como foi seu surgimento e mostra alguns dos grandes ramos em que ela se dividiu.



A química das drogas

As drogas, sua origem, fórmula estrutural, seus efeitos, o vício, sintomas e doenças.



Ácidos e bases

Como identificar e classificar substâncias inorgânicas presentes no dia a dia e a nomenclatura de ácidos e bases.



Alquimia

A história da alquimia e dos alquimistas, seus objetivos, como funcionava o laboratório deles e sua importância para a química moderna.



Baterias

Traz informações sobre o funcionamento das baterias e os cuidados que devemos ter com elas.



Cinética Química

Entenda os conceitos de velocidade e o mecanismo das reações químicas e veja quais são os fatores que podem influenciar na velocidade. Neste conteúdo há um laboratório para investigação de alguns fatores macroscópicos que alteram a velocidade de reação.

Pesquisa

Palavra-chave

Disciplina

procurar por:

[mais opções](#)

Escolha o nível de ensino:

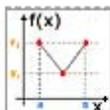
Todos os níveis ▾

Pesquisar

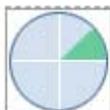
Lista de conteúdos de Matemática

**Análise Combinatória**

Permutações, arranjos, combinações, exercícios sobre o assunto e simulador.

**Análise Gráfica de Funções**

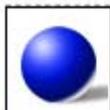
Estudo geral da representação gráfica de funções. Utilizando um simulador, mostra como identificar propriedades e características de vários tipos de gráficos.

**Arcos, ângulos, ciclos, funções e razões trigonométricas**

Operações matemáticas que envolvem arcos, ângulos, ciclos, funções e razões trigonométricas.

**Condição de Existência de um Triângulo**

Utilizando um simulador de Geometria Dinâmica, mostra uma das propriedades dos triângulos.

**Cones, cilindros e esferas**

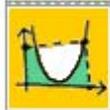
Com a ajuda de um simulador, conheça melhor estes sólidos geométricos e suas planificações.

**Congruência**

Explore o assunto congruência com o auxílio de atividades interativas em um simulador de geometria dinâmica.

**Exponenciais e Logaritmos**

As funções exponenciais e logarítmicas.

**Funções**

Traz uma aula sobre funções matemáticas, tipos de função, fórmulas e gráficos.

**Funções do 1º Grau**

Estudo da representação gráfica e algébrica das funções de 1º grau. Contém um simulador gráfico e algumas aplicações.

Pesquisa

Palavra-chave

Disciplina

procurar por:

[mais opções](#)

Escolha o nível de ensino:

Todos os níveis ▾



CONTEÚDO Multimídia

Ensino Fundamental 1

Fundamental 1

Fundamental 2

Ensino Médio

Lista de conteúdos de Geografia



Alfabetização Cartográfica - Mapas

Atividade em que o aluno deve ler, interpretar e representar mapas simples.



Anhanguera

Conta a história do bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, chamado de Anhanguera pelos índios de Goiás.



Antes e depois

Como acontece a transformação da paisagem nas cidades.



As camadas da atmosfera

As camadas que formam a atmosfera terrestre e suas características.



As origens da Sueli

A chegada dos primeiros imigrantes japoneses ao Brasil, os estados onde eles se instalaram e o que é tsuru.



Bairros famosos do Brasil

Breve histórico de alguns bairros que se tornaram famosos no Brasil,

Pesquisa

Palavra-chave

Disciplina

procurar por:

mais opções

Escolha o nível de ensino:

Todos os níveis ▾

Pesquisar

SALAS DE RECURSOS DIDÁTICOS

Dicionário Aurélio



Confira o dicionário Aurélio de acordo com a nova ortografia

Banco de Imagens



Fotos, ilustrações e caricaturas para você usar como quiser.

Conteúdo Multimídia



Sons, imagens e muita interação para você aprender melhor!

Simuladores



Para auxiliar no aprendizado de Biologia, Física, Química ...

Arte



Visite o Museu Virtual e inspire-se para criar suas obras de arte.

Microscopia Virtual



Conheça um mundo minúsculo através dos nossos microscópios.

Atlas Geográfico



Mapas para você consultar, montar e interpretar.

Enem



Provas comentadas, notícias, estatísticas. Confira!

Literatura



Análise de obras, download de livros e outros dados literários.

Música



Acompanhe as letras e solte sua voz!

Especiais



Acesse nossos conteúdos ligados a eventos de duração limitada.

Catálogo de Sites



Acesse nossos conteúdos ligados a eventos de duração limitada.

Centro de Referência VIRTUAL do Professor

Currículo

- Proposta Curricular - CBC
- Orientações Pedagógicas
- Roteiros de Atividades
- Fórum

Biblioteca Virtual

- Dicionário da Educação
- Temas Educacionais
- PAIE – Programa de Apoio a Inovações Educacionais
- Módulos Didáticos
- Módulos Didáticos da Parte Diversificada
- Cadernos de Informática
- Legislação
- Vídeos
- Atlas da Educação Web
- Sala de Recursos Didáticos

Desenvolvimento Profissional

- Projetos Institucionais/SEE

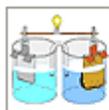
Sistema de Troca de Recursos Educacionais

SIMAVE/PAAE (Itens de Avaliação)

Relatos de Experiência

QUÍMICA

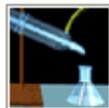
Critérios da busca: todos os níveis | todas as séries | Química
Foram encontrados 12 itens contendo estes parâmetros.

**Acumulador de chumbo - simulador**

Simulação de funcionamento de um acumulador de chumbo, bem como um tutorial passo a passo para a sua construção.

**Cinética química - Alguns experimentos**

Interação que apresenta, passo a passo, os procedimentos de uma reação química para observar o efeito tanto da temperatura como da área de contato na velocidade dessa reação.

**Destilação simples**

Simulador de destilação simples para diferentes tipos de amostra. Durante a simulação, o gráfico temperatura versus tempo é mostrado dinamicamente.

**Fábrica de polímeros**

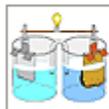
Interação que permite simular a produção de diferentes tipos de polímeros.

**Filtração**

Simulação passo a passo de um processo de filtração, ou seja, o processo de separação aplicado às misturas heterogêneas de sólidos e líquidos.

**O que é cromatografia?**

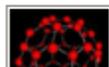
Explica como os esteroides anabolizantes agem no organismo humano e quais seus efeitos colaterais. Mostra, por meio de textos e simulador, a cromatografia, técnica usada no exame antidoping.

**Pilha de Daniell - simulador**

Simulador da pilha de Daniell, em que é possível escolher os eletrodos (alumínio, cádmio, magnésio, níquel e zinco) e as soluções em que ficarão. Fechado o circuito, é possível observar a tensão entre os terminais.

**Processo de produção de metais - simulador**

Simulação que apresenta processos de separação de metais, como o irídio, o ródio, o ouro, a prata e o níquel, das amostras de minérios.

**Simulador de nomenclatura**

Simulador para exercitar a nomenclatura de compostos orgânicos.

simuladores

- Física
- Química
- Matemática
- Biologia
- Outros

Fale conosco

Veja também

Conteúdo Multimídia



http://rived.mec.gov.br/

Google

Mais visitados Guia rápido Últimas notícias IMAGE HOSTING - Im... Jornal do Pontal profjoaoneto (1)@Tel... AvaxHome -> Wallpap...

EC ... Portadores... A UTILIZA... dosvox+lin... Linvox - D... Linux: Linv... NCE/UFRJ ... jclic+linux ... JClic

Ministério da Educação

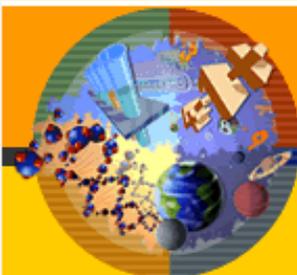
Destaques do Governo



SEED Secretaria de Educação a Distância SEB Secretaria de Educação Básica

RIVED
Rede Interativa Virtual de Educação
SEED/MEC

Clique para entrar



SEED RIVED

Pesquisando no Rived...

Pesquise atividades nas diversas áreas de conhecimento, tais como:



Pesquisa:

nível de ensino
área de conhecimento

Palavra-chave :

Pesquisar

Conheça o Rived

Fábrica Virtual

Curso "Como usar"

Como acessar

Concurso Rived

Artigos

Informações Técnicas

Padrões Rived

Notícias

Equipe

Dúvidas

Entre em contato

Área Restrita



Pesquisar
Objetos de
Aprendizagem

Membro do:

Para fazer a pesquisa digite uma área de conhecimento como as citadas acima ou uma palavra relacionada ao assunto de interesse. Ao digitar a área de conhecimento o sistema listará todos os conteúdos publicados nesta área. Para saber mais como fazer a busca, clique no menu ao lado, no botão "Como acessar".

Os conteúdos foram feitos em ferramentas que exigem certos plugins. Clique em "Informações Técnicas" para saber como fazer a instalação dos mesmos.

Ocorrendo dificuldades para visualização e download dos conteúdos do Rived [clique aqui](#).

Usina Nuclear

Tipo do recurso: Animação/simulação

Objetivo: Destacar a importância da usina nuclear como fonte alternativa de energia elétrica.

Descrição do recurso: Debate a importância da energia elétrica para a sociedade tecnológica. Explica a origem da energia elétrica e as alternativas para gerar eletricidade. Além de apresentar fontes geradoras de energia, como: hidrelétrica, termelétrica e usina nuclear. Destaca, principalmente, a usina nuclear e seus elementos.

Autor: Desconhecido

Observação: Disponibilizado no Portal do Professor - Rived

**Clique aqui para
rodar o aplicativo**

Determinação da densidade do gás carbônico

Tipo do recurso: Animação/simulação

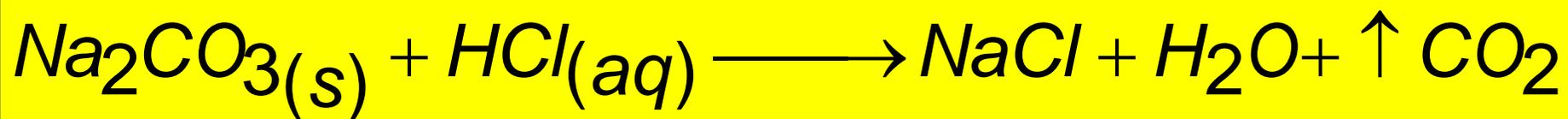
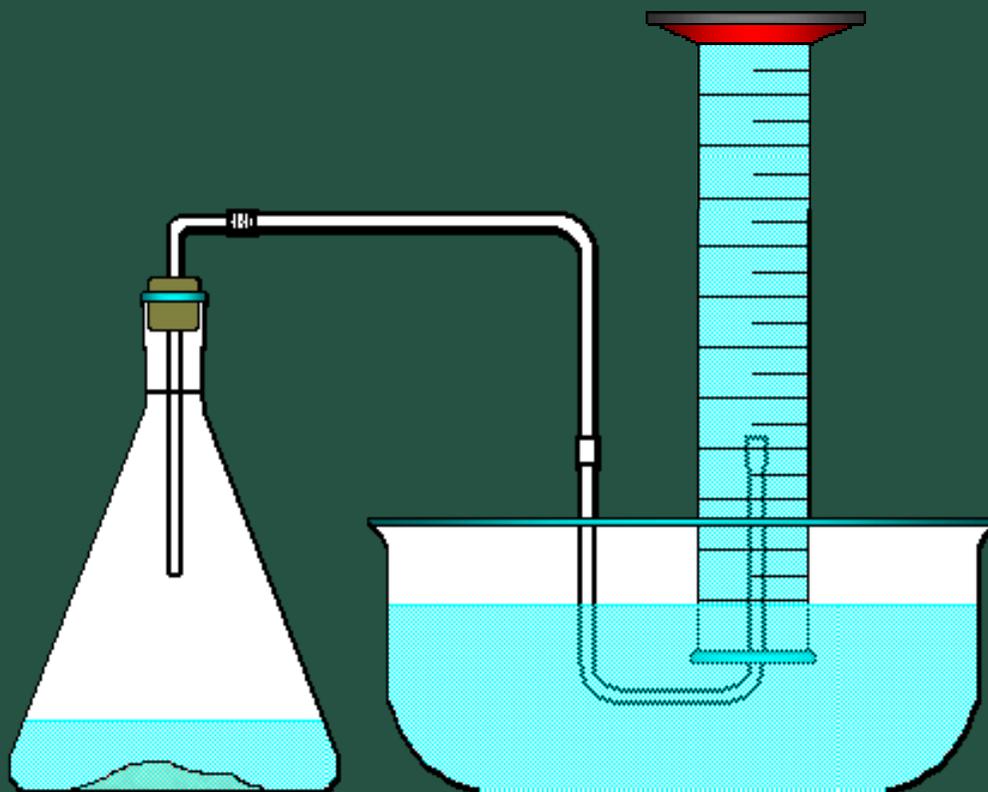
Objetivo: Reproduzir o processo de medição de densidade de um gás, sem fazer uso de um laboratório didático de Química

Descrição do recurso: Apresenta por meio de uma animação como ocorre o processo de produção de gás carbônico e a medição de sua densidade. O processo é realizado com um sistema que produz o gás através da reação de ácido clorídrico com carbonato de sódio mantendo-o confinado em um erlenmeyer, o gás é então borbulhado em uma proveta cheia de água a fim de medir o volume de gás carbônico formado.

Autor: Galhiane, Mário S.

Observação: Material produzido pela Faculdade de Ciências da UNESP de Bauru, destinado a aulas práticas de laboratório para o ensino de Química

Determinação da densidade do gás carbônico



Dentro da lei

Tipo do recurso: Animação/simulação

Objetivo: Aprender sobre as leis de Lavoisier, Proust e Dalton.

Descrição do recurso: Essa mídia mostra as leis de Dalton, Proust e Lavoisier comparando-as com a formação de um sanduíche, bem como apresenta atividades interativas sobre as três leis ponderais.

Autores: Coordenadores: José Aires de Castro Filho, Mauro Cavalcante Pequeno; Equipe pedagógica: Maria de Fátima Costa de Souza, Karla de Carvalho Vasconcellos; Designer gráfico: Natasha Carneiro Barreto, Equipe técnica: Andre Ribeiro Paes de castro; Colaboradores: Eliana Maria Romero Teixeira, Eliana Moreira de Oliveira

Observação: Material produzido pela Universidade Federal do Ceará (UFC)

**Clique aqui para
rodar o aplicativo**

CONEXÃO PROFESSOR

HOME • ESPECIAL • AGENDA • EDUCAÇÃO 360° • SALA DE AULA • HORA DO CAFEZINHO • FIQUE POR DENTRO • FALE CONOSCO

SALA DE AULA

VOLTAR

BUSCA NO SITE

ok



OBJETOS DE APRENDIZAGEM

SAIBA COMO TRABALHÁ-LOS EM SALA DE AULA

TAMANHO DA FONTE A⁺ A⁻ AA

O que são objetos de aprendizagem?

São recursos digitais que possam ser reutilizados para dar suporte ao aprendizado, auxiliando tanto a modalidade à distância como a presencial.

CONFIRA ALGUNS RECURSOS QUE PODEM FACILITAR O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

**Softwares:
aplicações práticas
em sala de aula**

Histórias em quadrinhos

- Consiste na produção de histórias em quadrinhos utilizando dos recursos tecnológicos para cartunizar fotos.
- Trabalho em equipe;
- Desenvolver habilidade tecnológica, a linguagem oral e a leitura escrita.

- Procedimentos:

- Identificar os conhecimentos prévios dos alunos a respeito de:

- ✓ construção de roteiro;

- ✓ cartunizar uma foto;

- ✓ construir uma historia em quadrinhos.



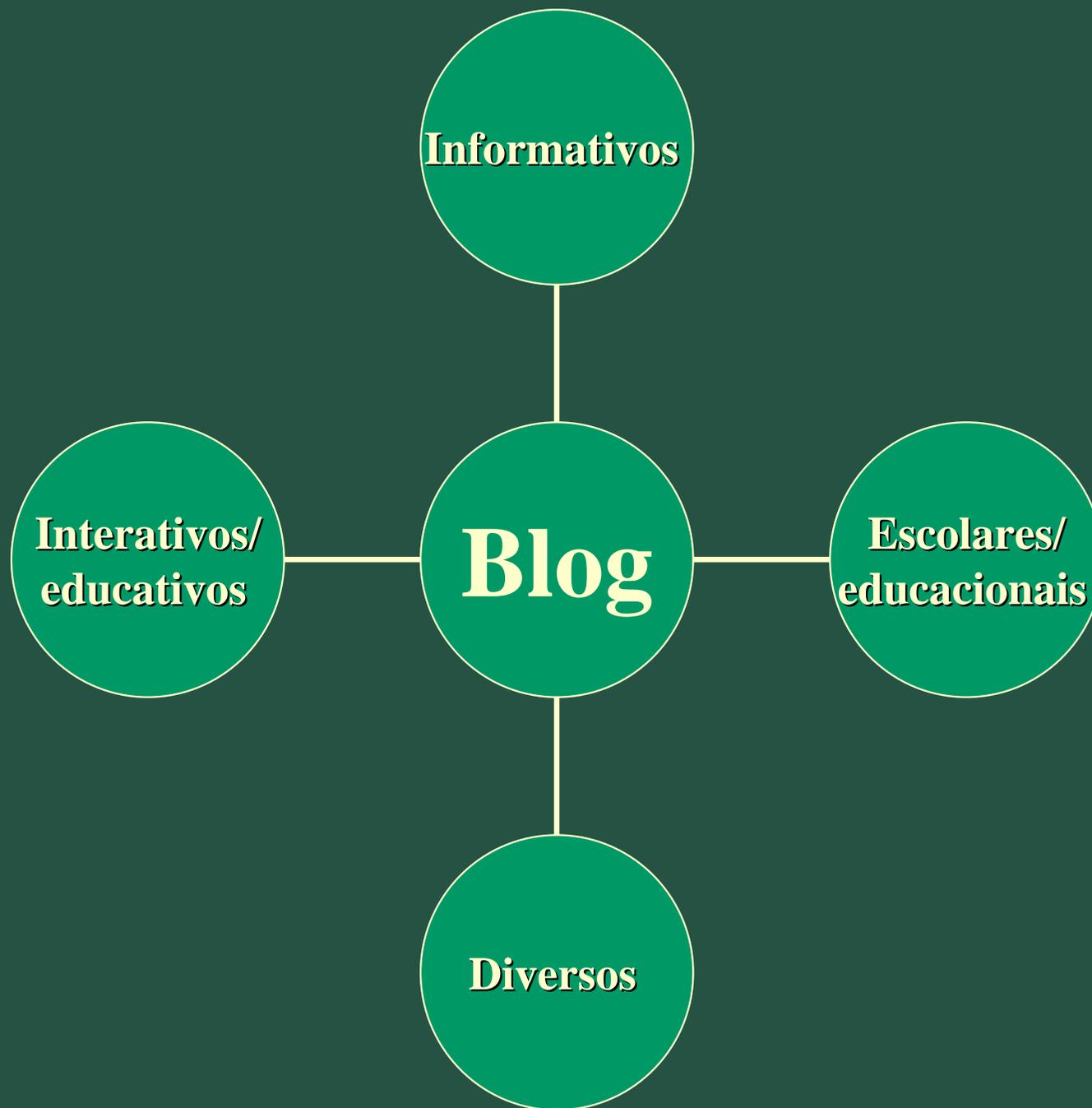
- ❑ Orientar didaticamente a elaboração do roteiro obedecendo a uma seqüência de dialogo, com personagens e fala;
- ❑ Dramatizar o trabalho com produção das storyboard (roteiro desenhado);
- ❑ Cartunizar as imagens produzidas utilizando o site BeFunky - <http://www.befunky.com> para cartunizar as fotos.
- ❑ Montagem das HQ's - formatação de quadros (caixa de texto e tabelas), balões e digitação – Uso de Editores de texto.
- ❑ Publicar as HQ's e Apresentar para a escola utilizando recursos audiovisuais.

Blog

“Aqui está o ponto fundamental que difere o blog de uma página pessoal: no blog permite-se a participação de terceiros, estabelecendo-se uma espécie de diálogo entre o iniciador do blog e a comunidade que visita seu espaço. A partir daí a construção do blog passa a ser coletiva aberta e online. Isso não ocorre na construção de páginas pessoais, cuja utilização da ferramenta de criação exige conhecimentos mais específicos e tomam um tempo maior do internauta.” (BEZERRA, 2008,)

- “As experiências com blogs educacionais, no Brasil, vem sendo realizadas por instituições de ensino e pesquisa e por professores visando os seguintes objetivos: discutir sobre as inserções das novas tecnologias no ambiente educacional; criar espaço para desenvolver atividades disciplinares com seus alunos; capacitar professores a trabalharem com as possibilidades da internet entre outros.”(BEZERRA, 2008).

“O blog permite ainda a publicação de seus textos, a divulgação de projetos elaborados em sala de aula, a construção de relatórios das aulas. É o blog como canal de comunicação entre professores e seus alunos, haja vista que estamos todos em rede. A partir disso, se faz pertinente pensar o uso do blog como ambiente virtual de ensino-aprendizagem. Mas é preciso estar aberto para aprender com os próprios alunos e inverter uma relação de saber perpetuada há séculos.” (LEVISCHI,2007).



Curso online

O professor aprende a usar os blogs como ferramentas de ensino/aprendizagem.

<http://edublog.aprendendoemrede.info/>

Não existe alguém que nunca teve um professor na vida.

Assim como não há ninguém que nunca tenha sido um aluno.

Se existem analfabetos, provavelmente não é por vontade dos professores.

Se existem letrados, é porque um dia tiveram os seus professores.

Se existem Prêmios Nobel, é porque os alunos superaram seus professores.

Se existem grandes sábios, é porque transcenderam suas funções de professores.

Quanto mais se aprende, mais se quer ensinar.

Quanto mais se ensina, mais se quer aprender.

Içami Tiba

Ser Professor Vídeo

Concluindo

O computador não pode ser o agente principal quando usamos recursos informáticos. Os professores e alunos devem assumir o papel de principais personagens e usar criatividade, raciocínio e atitudes ativas para a produção do conhecimento. Somente desta forma, estaremos preparando o aluno para construir o seu próprio destino.

Referências bibliográficas

- BEZERRA, T.T. Blogs educacionais e o desafio do ensinar e aprender na internet: possibilidades de (re)construção do fazer pedagógico. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília, Brasília, 2008. Disponível em: <http://bdtd.bce.unb.br/tesesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3421 >. Acesso em: 10 ago. 2009.
- KENSKI, V. M. Do ensinamento interativo às comunidades de aprendizagem, em direção a uma nova sociabilidade na educação. In: Revista Acesso – Revista de Educação e Informática, nº 15, p. 49-59. 2001

Referências bibliográficas

- _____, Comunidades de Aprendizagem, em direção a uma nova sociabilidade na educação. In: Revista de Educação e Informática, nº 15/dez. 2001.
- _____. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 3. ed. Campinas: Papirus, 2007
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LEVISCHI, B. Mestres no ciberespaço. Blogs ampliam o espaço educacional de professores e alunos com possibilidade de partilhar informações de forma criativa e prazerosa. Revista educação. São Paulo, v.143, n.119, mar.2007. Disponível em: <<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos.asp?codigo=12073>>. Acesso em: 18 abr. 2009.

Referências bibliográficas

- PADILHA, M. A. S. Pesquisa de conteúdos na web: copiar e colar ou estratégias para a construção do conhecimento? Tese de doutorado. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.
- LEITE, L. S. Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades Petrópolis: Vozes, 2003.

Obrigado a todos!!