

Fórum de Informática Educativa- CEPIC NTM

Cultura Digital e Educação: desafios contemporâneos para a aprendizagem escolar em tempos de dispositivos móveis



Prof^a Dr^a Cíntia Inês Boll / Faced/UFRGS
Rafaela Melo- graduanda Pedagogia
Faced/UFRGS

¹
Novembro de 2014

Convergência e Mobilidade

A ampliação do acesso aos dispositivos móveis, consequência de alguns fatores como a convergência das telecomunicações e da informática, possibilitaram desde a década de 60 uma relação estreita entre sociedade e cultura.



Convergência e Mobilidade

A sinergia dessa relação em **rede** provocou outras formas de sociabilidades na esfera da comunicação e da mídia promovendo mudanças não só no modo de **produção** mas também no compartilhamento do conhecimento.



Convergência e Mobilidade

Uma dessas mudanças é a própria ideia de

aprendizagem móvel
(*Mobile Learning* ou *mLearning*)

em um espaço onde uma variedade de recursos poderá possibilitar a

integração das mídias,
o compartilhamento de ideias
e de experiências culturais.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

“Longe de ser uma possibilidade teórica, a aprendizagem móvel é uma realidade concreta: estudantes e professores, de Moçambique à Mongólia, estão usando aparelhos móveis para conversar, acessar valiosos conteúdos educacionais, compartilhar informações com outros estudantes, obter apoio de seus colegas e instrutores e facilitar a comunicação produtiva.

Embora a tecnologia móvel não seja nem nunca venha a ser uma panaceia educacional, ela é uma ferramenta poderosa e frequentemente esquecida – entre outras ferramentas –, que pode dar apoio à educação de formas impossíveis anteriormente”
(UNESCO, 2013, p.9).



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

No Mobile Learning Week (MLW), promovido em 2013 pela United Nations Educational Scientific and Cultural Organizations (UNESCO), a usabilidade da Tecnologia Móvel foi apresentada como o principal desafio para aumentar o acesso à Educação de Qualidade para Todos.

Convergir propostas pedagógicas às ferramentas é “Empoderar professores por meio da tecnologia”, tema da terceira edição, em 2014.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

Nas últimas três edições da EPT (Educação para Todos), esses foram alguns de seus principais objetivos:

- Melhorar os níveis de alfabetização de jovens e adultos: como as **tecnologias móveis** podem apoiar o desenvolvimento da alfabetização e aumentar as oportunidades de leitura;
- Melhorar a qualidade da educação: como as **tecnologias móveis** podem apoiar os professores e seu desenvolvimento profissional;
- Alcançar a paridade e a igualdade de gênero na educação: como as **tecnologias móveis** podem apoiar a igualdade de acesso e realização de uma educação básica de boa qualidade para todos, em especial para as mulheres e meninas.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

Assim, entendemos o conceito de *aprendizagem móvel* como a ampliação das possibilidades do processo comunicativo entre alunos que a cada dia mais se tornam conectivos, ampliando territorialidades e vozes nesse *outro lugar* potencializador de acesso e ressonâncias comunicativas originais.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

No primeiro trimestre de 2013 houve 96,5 milhões de acessos via banda larga em dispositivos fixos e móveis, segundo informações da Associação Brasileira de Telecomunicações(TELEBRASIL).

Crescimento de 37% em relação ao mesmo período de 2012.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

Hoje o conhecimento pode estar tanto próximo ao espaço físicogeográfico quanto próximo ao espaço conectivo de uma **rede comunicativa e dilatada** que só a **mobilidade da Cultura Digital** pode oferecer. Uma **rede de mídias e culturas no plural convergindo** não só em **narrativas digitais** de sons, imagens e escrita mas também por meio de ideias e ideais de vida.



Convergência e Mobilidade

No Brasil alguns programas governamentais têm buscado promover o uso didático pedagógico das TICs na aprendizagem escolar, que articulado à distribuição dos equipamentos tecnológicos nas escolas, alia a oferta de conteúdos às variadas multimídias.

???



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

Legislação - Rio Grande do Sul

Lei 12.884, de 3 de janeiro de 2008

Dispõe sobre a utilização de aparelhos de telefonia celular nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.

LEI Nº 12.884, DE 03 DE JANEIRO DE 2008.
(publicada no DOE nº 003, de 04 de janeiro de 2008)

Dispõe sobre a utilização de aparelhos de telefonia celular nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.

A GOVERNADORA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL.

Faço saber, em cumprimento ao disposto no artigo 82, inciso IV, da Constituição do Estado, que a Assembléia Legislativa aprovou e eu sanciono e promulgo a Lei seguinte:

Art. 1º - Fica proibida a utilização de aparelhos de telefonia celular dentro das salas de aula, nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.

Parágrafo único - Os telefones celulares deverão ser mantidos desligados, enquanto as aulas estiverem sendo ministradas.

Art. 2º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

PALÁCIO PIRATINI, em Porto Alegre, 03 de janeiro de 2008.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender



Dicionário do **Aurélio** BETA

[Dicionário](#) [Adicione ao Navegador](#) [Contato](#)

Cursos Online Inglês

Aprenda Inglês Online com Professores

[>](#)

Significado de Celular

- 1 Aparelho portátil com autonomia energética, que funciona em radiofrequência e permite efetuar ligações telefônicas.
- 2 Formado de células.
- 3 Relativo às cadeias penitenciárias.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

“A evolução dos serviços de comunicação móvel foi acelerada com a introdução de novos recursos tecnológicos nos celulares, estendendo suas possibilidades para além da comunicação por voz. Inicialmente, na forma de mensagens de texto (SMS) e desde os anos 2000, com o acesso à Internet móvel propiciado a partir de uma nova geração de celulares, chamados adequadamente de smartphones (telefones inteligentes). Com eles, é possível consultar e-mails e sites da Internet, entre outros recursos. Os smartphones têm se tornado cada vez mais populares: 296 milhões de aparelhos foram vendidos no mundo em 2010, número 68% superior em relação a 2009 (SATO, 2011, p. 61 apud Gartner Group).”



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

Acreditamos que as possibilidades das tecnologias móveis e mais especialmente dos **aplicativos na sala de aula** possam contribuir para garantir a **interconexão**, a **criação de comunidades** e a **inteligência coletiva** no fluxo comunicativo da Cultura Digital e dos processos autorais e singulares deste tipo de construção colaborativa do conhecimento.



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

A dimensão da mobilidade comunicacional
transcendendo tempos e espaços

desloca não só objetos e corpos como **também pensamentos e
fluxos comunicativos em rede** (Lemos, 2009).



Aprendizagem Móvel: novos cenários e possibilidades para ensinar e aprender

E que o aprendizado social dessas práticas também pedagógicas poderá revolucionar não só as **formas de acesso móvel ao conhecimento disponível na Cultura Digital**, mas especialmente revolucionar os **desejos de permanência** dos alunos no espaço escolar.



Fábrica de Aplicativos: fazendo parte dessa rede

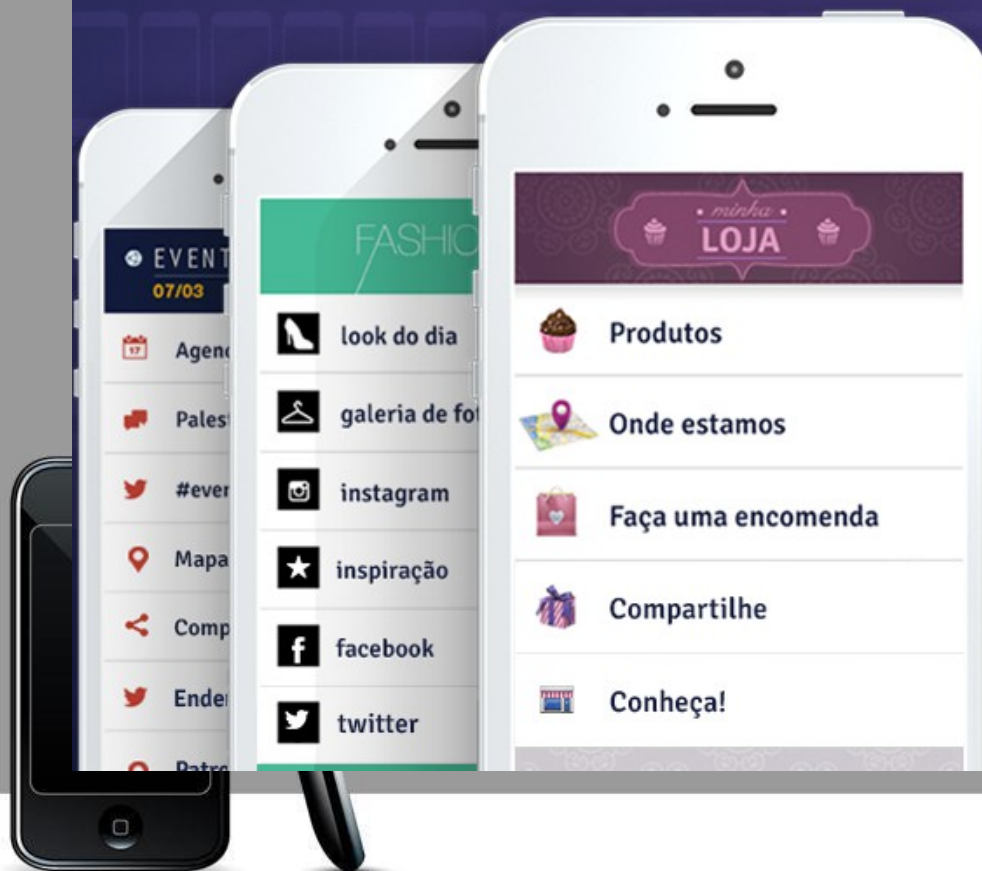


HOME

GALERIA DE APPS

CADASTRE-SE

LOGIN



Crie GRÁTIS um aplicativo

É fácil, rápido e sem programação



CRIE SEU APP GRATUITO

Para todos os celulares:    

Fábrica de Aplicativos: fazendo parte dessa rede

É uma plataforma web desenvolvida em 2012 pelos brasileiros Guilherme Santa Rosa, Guilherme Fré e Bernardo Mazzini que permite a qualquer pessoa criar e compartilhar aplicativos para dispositivos móveis gratuitamente.

Na educação, esta plataforma se apresenta como uma possibilidade para a criação autoral e compartilhamento de conteúdos educacionais digitais por professores e alunos através dos dispositivos móveis.



Fábrica de Aplicativos: fazendo parte dessa rede

São 3 tipos de serviços oferecidos ali para criação dos aplicativos:

- *o *gratuito*- levará a logomarca da empresa no rodapé;
- *o *Sem Banner*- demandará um custo mensal;
- *o *Plano Pro*- implicará aceitar que seus projetos sejam vendidos na *Google* e *Apple*.

Utilizar a plataforma pode envolver tanto projetos educativos e sociais sem interesses comerciais/lucrativos quanto projetos com foco para o empreendedorismo digital.



Fábrica de Aplicativos: fazendo parte dessa rede

Um dos principais fatores que viabilizam o uso educacional dessa plataforma web é a possibilidade de **integração de diferentes mídias digitais** e aplicações em imagens, músicas, textos, geolocalização, agregadores de conteúdos - RSS e MRSS - redes sociais e vídeos.



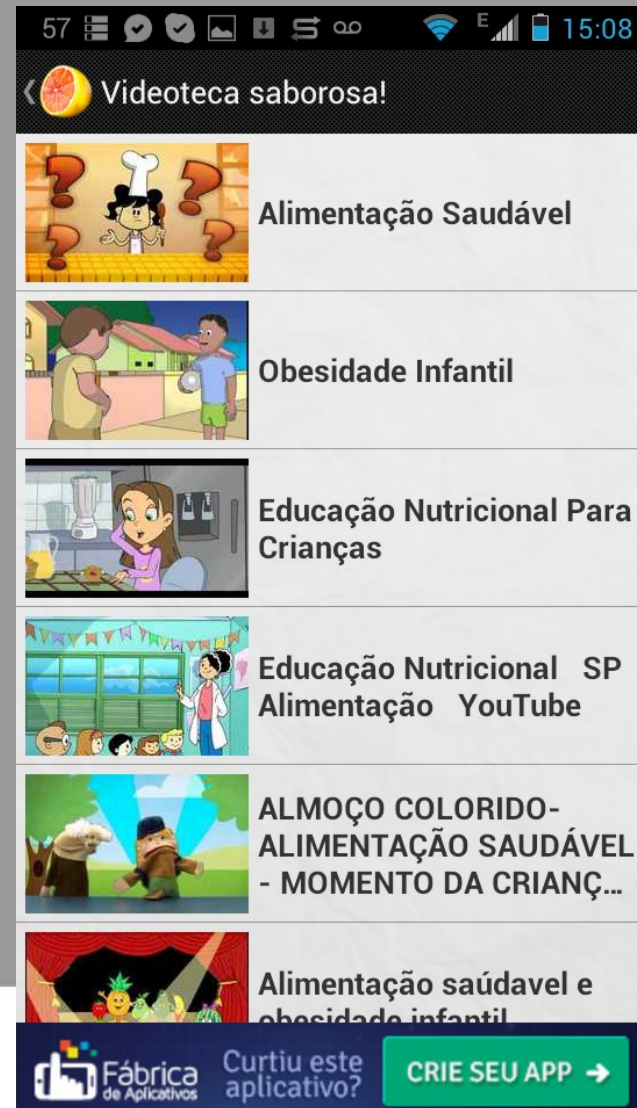
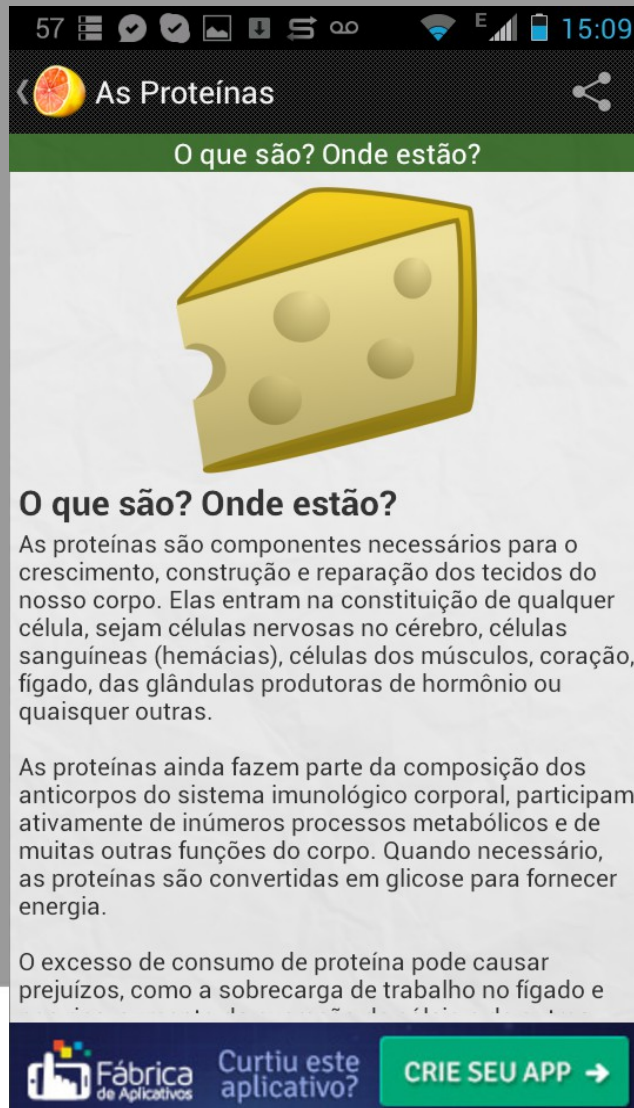
Fábrica de Aplicativos: fazendo parte dessa rede

A instalação do aplicativo pode ser:

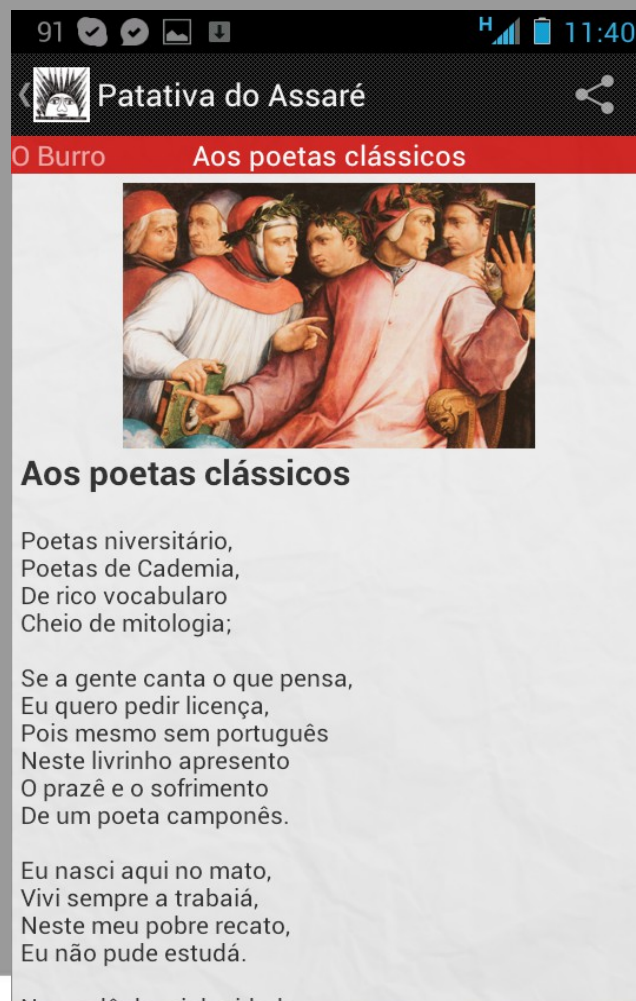
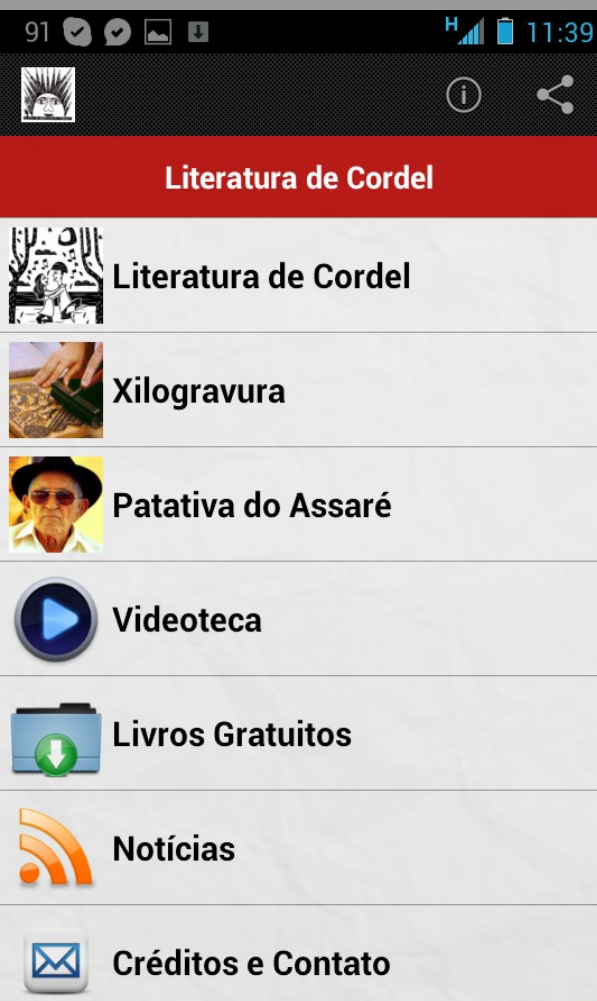
- link direto;
- *QR Code* (código de barras bidimensional que pode ser lido e interpretado pela maioria dos aparelhos celulares que possuem câmera fotográfica). Esse código, após a decodificação, abre o link direto de download do aplicativo para a instalação no dispositivo móvel.



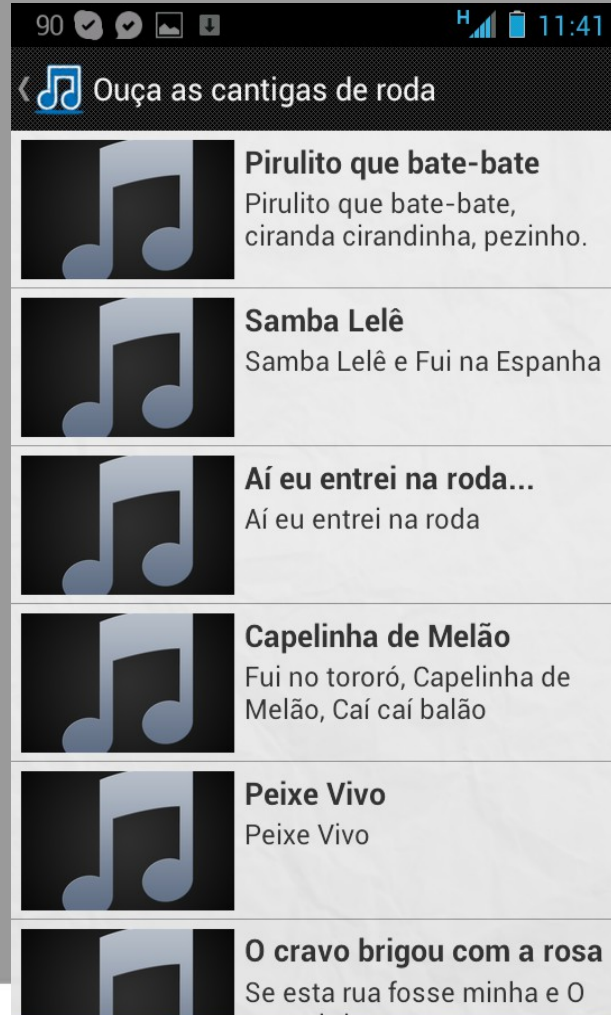
Nutrilegal



Literatura de Cordel



Cantigas de Roda



GALERIA DE

CEPIC NTM



Como baixar este app:



Acesse a URL abaixo no navegador do seu celular:

http://app.vc/cepic_ntm



CEPIC NTM
Professores

BAIXE E

Ou use um leitor de QR code
para acessar no seu celular
pelo código ao lado:

Para ler este código, baixe um leitor
de QR code em seu celular



Denunciar este App

Veja como instalar esse app



Referências

BOLL, C.I. Protagonismo Educativo em Ações Interministeriais Contemporâneas: o programa Mais Educação e o programa Mais Cultura nas Escolas entrecruzando imaginações e conhecimentos autorais. SubtextoRevista de Teatro do Galpão Cine Horto. Ano X Dez 13. no.10. Belo Horizonte: Fino Traço Editora, 2013.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede. 6a. Edição. São Paulo: Editora Paz e Terra. 2002.

LEMOS, A.; JOSGRILBERG, F. Comunicação e Mobilidade. Aspectos Socioculturais das Tecnologias Móveis no Brasil. Salvador: Edufba. 2009.

LEMOS, A. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 5ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2010.

LEVY, P. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MOURA, A. Geração Móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a “Geração Polegar”, 2010. Disponível em: <http://adelinamouravita.com.sapo.pt/gpolegar.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2014.

SATO, Silvio K. **A estética publicitária da inovação**: smartphones e tablets. Revista Pensamento e Realidade. Ano XIV – v. 26 n° 3/2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/article/view/8078/5965>.

Acesso em: 03 nov. 2014.

TAROUCO, L. M. R. et al. Objetos de Aprendizagem para MLearning. In: UNESCO. Policy Guidelines for Mobile Learning. 2013. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219641E.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2014.





Crie GRÁTIS um aplicativo

É fácil, rápido e sem programação



CRIE SEU APP GRATUITO

Para todos os celulares:

