

Possibilidades de aprendizagem do Scratch Junior na Educação Infantil

Mestranda: Julia Graziela B. Araújo Queiroz

Contato: juliagrazyqueiroz@gmail.com

As nuances sobre o processo de desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil têm suas especificidades e estão imbricadas com experiências lúdicas e concretas. O potencial pedagógico do aplicativo Scratch Junior, associado às práticas pedagógicas contextualizadas na educação infantil, possibilita um aprendizado de forma lúdica e significativa para as crianças, tornando-as sujeitos ativos na aprendizagem.

Tecnologia e Educação: Investimentos em startups tecnológicas

Mestranda: Keila Crystina Brito e Silva

Contato: keilacrystyna@gmail.com

Os investimentos em educação têm impactado diretamente o desenvolvimento de tecnologias, propiciando a criação de startups tecnológicas com foco na área educacional. Destacamos o perfil dos seus fundadores, que em sua maioria advém de outras áreas de atuação, proporcionando uma reflexão do que podemos aprender com esse cenário, como novas soluções para antigos problemas podem agregar valor econômico e social para o setor educacional.

Uso da ferramenta Street View em uma trilha interpretativa de uma unidade de conservação em Manaus

Mestranda: Laís Cássia Monteiro de Souza Barreto

Contato: lais.cms.barreto@gmail.com

Apresentar a ferramenta Street View, que pode contribuir para o uso de recursos naturais no ensino em sala de aula de forma virtual, incorporando trilhas interpretativas e seus pontos de atratividade. A proposta possibilita trabalhar conceitos biológicos e aproximar os alunos da unidade de conservação ambiental, facilitando o acesso a ambientes preservados.

Roteiro de aprendizagem: uma proposta de sistematização para EJA

Mestrando: Mauro Melo Costa

Contato: mauromelocosta@gmail.com

O objetivo deste trabalho é descrever a elaboração de roteiro de aprendizagem para alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), fundamentado na perspectiva do Alinhamento Construtivo proposto por John Biggs. O roteiro de aprendizagem tem como objetivo identificar e promover a construção e a reconstrução de processos cognitivos, visando possibilitar a compreensão de conceitos.

Os trabalhos foram produzidos durante as disciplinas Ensino e TICs / Aplicações da Tecnologia no Ensino, do Programa de Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico do IFAM, sob supervisão da Profa. Dra. Andréa Pereira Mendonça.

www.ifam.edu.br/mpet

Mostra de Aplicações de TICs no Ensino

Inovações e abordagens para o ensino no século XXI

29 de julho de 2016

14h às 17h

SALA VIP DO IFAM-CMC
Avenida 7 de setembro, 1975 - Centro

REALIZAÇÃO



INFORMAÇÕES
mpetam2016@gmail.com



Inovações e abordagens para o ensino no século XXI

Design Thinking no ensino: experiências e aplicações

Mestranda: Amarinildo Osório de Souza

Contato: ozorio@windowslive.com

Descreve aplicações do Design Thinking (DT) e suas particularidades como uma abordagem inovadora para o processo de ensino-aprendizagem a partir de várias experiências no mundo. Hoje, este modelo tem sido utilizado em diferentes contextos, com o objetivo de resolver problemas de ensino e, também, com a proposta de desenvolver habilidades e competências para o ensino neste século.

As plataformas on-line de programação e suas contribuições para o ensino

Mestrando: Antonio Paulino dos Santos

Contato: paulinoventura.labrea@gmail.com

Apresenta as principais plataformas on-line de programação (Code.org, Codecademy, Khan Academy e Programaê) e suas contribuições para o ensino formal dos conceitos raciocínio lógico, lógica de programação e das principais linguagens de programação, viabilizando possibilidades para a aprendizagem da temática e consequente redução no índice de reprovação nas disciplinas correlatas.

Jogos digitais na alfabetização e letramento: análise e perspectivas

Mestrando: Austonio Queiroz dos Santos

Contato: austonio.santos@gmail.com

Apresenta uma análise de games disponíveis na web para a alfabetização e letramento; descreve alguns aspectos relacionados a esses temas. Partindo de pesquisa na literatura disponível, constata-se a inexistência de games para a alfabetização; aponta a necessidade de estudos e a criação desse tipo de software, bem como indica possíveis características que podem compor esse tipo de jogo.

Uma reflexão acerca dos MOOCs e a formação de professores

Mestranda: Bárbara Castro Lapa

Contato: barbaracastrolapa@gmail.com

O estudo, que envolve os temas Tecnologia, Ensino Tecnológico e formação de professores, refletiu sobre os Massive Open Online Courses (MOOCs) e a formação de professores a partir de cursos em plataformas de amplo conhecimento. Foi perceptível o caráter formativo dos cursos massivos, além de considerados aspectos como necessidades, disponibilidade e interesse do professor enquanto indivíduo em formação e sujeito de sua constituição docente.

Representações dos problemas ambientais utilizando Stop Motion

Mestranda: Emily Silva Gomes dos Santos

Contato: emilysgs31@gmail.com

Como forma de dinamizar o assunto educação ambiental nas aulas de ciências, alunos do ensino fundamental de uma escola municipal de Manaus utilizaram o Stop Motion. Trata-se de uma técnica de construção de filmes animados a partir de fotografias, nesse contexto utilizada para mostrar as percepções dos alunos acerca dos problemas ambientais que ocorrem em um parque municipal próximo a escola.

A utilização do Khan Academy, Youtube Edu e PhET como ferramentas para o ensino da Tabela Periódica

Mestranda: Francimary Nogueira Cabral

Contato: franci.mcabral@gmail.com

A utilização destas plataformas como ferramentas de ensino e assimilação de conceitos sobre a Tabela Periódica para os alunos do primeiro ano do ensino médio, através de um mapa conceitual. Auxiliando o professor a reduzir o tempo de planejamento, que pode ser utilizado para resolução de questões específicas ou tirar dúvidas.

Inovações no ensino: integração escola e comunidade

Mestranda: Iéda Lúcia de Oliveira Santana

Contato: iedalucia01@gmail.com

O presente estudo tem o objetivo de apresentar projetos bem-sucedidos com a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) envolvendo a comunidade, bem como tendências inovadoras que estão modificando a forma de ensinar e aprender a fim de que se possa fomentar mudanças na realidade local quanto à utilização das tecnologias digitais nos telecentros.

Como os vídeos podem ajudar no ensino de matemática no site Youtube

Mestrando: João da Costa Cavalcante Filho

Contato: joaocfilho72@gmail.com

Este estudo tem como objetivo apresentar as contribuições de vídeos no ensino em geral e, em particular, para o ensino de Matemática. Com a ajuda de um bom planejamento, os vídeos são ferramentas de melhoria do ensino de Matemática, gerando, dessa forma, mudanças significativas na aprendizagem de alunos de todos os níveis de ensino. Por ser a Matemática um saber imprescindível nos contextos escolares e fora dele, urge que o professor tome posse de novas formas de aprender e ensinar com ferramentas que promovam uma aprendizagem significativa na sala de aula.