

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

Especialização em Tecnologia e Informação da Educação Básica

Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico (TICEB)

Visconde do Rio Branco,
30/11/ 2018

Regina Célia do Carmo
Ubá e Conselheiro Lafaiete
Professor Octavio Silvério de Souza Vieira Neto e Katiuscia Antunes
Tutor Walter Alexandre Oliveira Bicalho

1.TICs Educação e Cultura Digital	3
1.1. Memorial	3
2. Projeto I	13
2.1.A importância das TICs na sociedade atual	14
2.2. Identificação	14
2.3. Levantamento de hipóteses e soluções	17
2.4. Aporte Teórico	18
2.5. Atividades	18
2.6.Objetivos	19
2.7. Desenvolvimento	20
2.8. Documentação e Registro	23
2.9. Resultados	24
3. Projeto II	26
3.1. Referencial Teórico	27
3.2. A Tecnologia e salas de aula Invertidas como objetivos	28
3.3. Salas de aula Invertida e a cultura Digital	29
3.4. Aprendizagens Invertida	30
3.5. A Sala de aula Invertida na Prática	32
3.6. Aprendizagem colaborativa	33
3.6. Aprendizagem colaborativa	34
3.7. Resultados	35
3.8. Conclusões	35
3.9. Avaliação e Análise	36
4. Referências bibliográficas	38

Palavras chaves: TICs, Educação, Cultura, Comunicação, Informações

1. TICs Educação e Cultura Digital

1.1. Memorial

Ao completar o curso *Tecnologias na Educação Básica: construindo e aprendendo com as TICs* com vários professores durante um ano e meio, fica em mim a confiança de que os cursos de formação prosseguida com várias extraordinárias ferramentas não apenas de modernização, mas também de motivação e de valorização educadora. Através desse curso tem como compreender, alcançar, atingir aprendizado qualidade da prática docente mais determinada e entendida o quanto ainda há para obter esclarecimentos e informações sobre o que as tecnologias são presentemente e futuros mensageiro de a estratégia de educar, que estudantes, professores podem se adequar informações, envolver a troca de informações, descobertas seguras obter esclarecimentos e informações pesquisa como recursos educacionais.

Analisei muita coisa noticiosa neste curso e sei que ainda tenho muito a dar, em muitas coisas, mas agora já tenho um novo olhar no que se refere às novas tecnologias, um olhar bisbilhoteira, atualizada e vigilante. Como surgiu a ocasião de poder fazer parte do EAD o ensejo de ficar esclarecida, tornou-se essencial, fundamental; imprescindível, poder concluir o curso em tecnologias, ter ampla qualidade de ensino e aprendizagem. Todas as tarefas aprendida, compartilhada com com os professores e tutores foram afortunadas uma vez que se trata de frequentes cultura serem proposta em análise entre professores, tutores, os entusiasmos para a aplicação das atividades recomendadas e a oportunidade da realização subjetiva em poder ter a oportunidade novas ideias resultado da iniciativa de cidadãos comuns com um mesmo objetivo: desenvolver poder ser capaz de desafios em educação. A qualidade o grau de utilidade esperado e adquirido, alvo através da forma e dos princípios construtivos no curso em busca aperfeiçoamentos

de cada dia nas novas tecnologias o valor social o poder em identificar, qualificar e guiar princípios um número de coisas particulares diferentes e crenças e ações humanas atribuída a ações relacionadas ação, responsabilidades entre várias informações tecnológicas.

Através deste curso procurei refletir, buscar a verdade com auxílio da razão o propósito do que foi adequado, na prática pedagógica, a forma de como preparava os planos e pensava que ficaria sem obter os propósitos ficava desiludida, por meus alunos não aprender o que eu projetava, presentemente observo o tudo que estava faltando, atualmente apresento novas ideias que até eu me espanto e reflito “vou conseguir!”.Defrontando-se em um conjunto de dispositivos para resolver esses desafios lógicos com:

Fóruns - Foram desafiadores divulgavam muito e nos improvisaram intelectual pensar sobre a prática, pedagógica então ao mesmo tempo em que foram aplicado em sala de aula foi um aprendizado, uma estimativa da prática passei compreender que devo mudar e aperfeiçoar muito ainda minhas aulas para tornar meus alunos mais agentes de sua aprendizagem,as pesquisas nos cursos a distância e a comunicação, além disso, foi um enorme aprendizado organizado ao longo do curso. Por isso, busquei dar início cada caso com uma diferença sobre os temas dos fóruns um ambiente de tempo para uma revisita e novos intercâmbios com os colegas, professores, tutores,compartilhados pelo bate papo chat, o google, drive. O engajamento recíproco com os demais colegas de curso também proporcionou novas descobertas mesmo a distância, lendo as discussões nos fóruns, nos confusos e na troca de e-mails ao todo mais instruir-se durante o advento, várias alterações e com isso as tarefas ficava mais relevante. Essa grandeza de atividades é uma metodologia, voltada para o procedimento educacional, estimulando a aprofundar o conhecimento além de ser uma atitude de associar os educando com as TIC's permitiu que possamos acessar as atividades e tarefas a serem improvisadas de onde quer que encontrar-se, ou seja, o trabalho pode ser principado na escola e os cursistas podem dar prosseguimento em casa, retomando as tarefas, desenvolvendo pesquisa, tendo mais tempo para realizá-las. Em confiança oportunizar a pesquisa comunicativa em busca de conhecimentos proeminentes para ter resultado a produção de um trabalho próprio fugindo dos

trabalhos comunitários de pesquisa (Ctrl C x Ctrl V) foi um desafio que auxiliou trabalho intermitente, no qual foram necessariamente nos trabalho acadêmico. Por meio das pesquisas na internet conquistada no curso a procura por ideias para elaborar a minha Webquest estratégia colaboradora percebi o quanto esse instrumento que utilizado e o quanto pode facilitar as tarefas dos alunos e professores.

Projeto - Foram projetos de aula produtiva em que as mídias sociais utilizadas como argumento decisivo para o sucesso do plano foi abordar o Google Drive, o blog, o facebook, Smartphone etc. No entanto, o curso também foi desenvolvido com a participação online e compartilhado. O ensino digital foram desenvolvidos como uma colaboração entre os professores da turma, alunos e membros em geral que estavam altamente envolvidos nas discussões on-line da turma. A premissa do inciso é que as redes socioculturais podendo ser utilizadas ambas aos o acesso à participação em grupos digitais, um processo que foi decisivo entendimento devido às crescentes atributos distribuídos de construção que possibilitaram a interação com conteúdos educacionais.

Culturas e tecnologias - As inclusões workshops de culturas e tecnologias digitais apresentaram resultados importantes para o engajamento em meus trabalhos pedagógicos. Surgiram assuntos em constante transformação, não apenas sobre o conteúdo em averigua que enfocaram educadores com a cultura digital e o uso dela.

Assumindo um enfoque interdisciplinar, esta demanda será adiante dos interesses pragmáticos do artifício educacional contemporâneo para analisar as demandas mais abertas da influência da cultura tecnológica na educação e aprendizagem em âmbito de aula no desenvolvimento os limites da análise sobre culturas, instruções e tecnologias inovadoras em administrações frutuosas e linguística. A teoria da gramática estabelece modelo, descrevendo estruturalmente a geração do exposição metódica a partir de um conjunto de regras se adequaram, projetos, tecnologias os estudos de caso e diagnóstico do uso objetivo em sala de aula de letramentos de direitos autorais, aparelhos de gerenciamento de prática, nos auxiliou criação de documentos, planilhas, e muito mais, foi muito enriquecedor. Os itens evidenciaram, as probabilidades da cultura tecnológica, digitais transformaram

nossa concepção de como instruir-se conseguindo alcançar todos os nossos objetivos, metas, sendo acessados, projetados e partilhados.

Além disso, as possibilidades da tecnologia, informar e aprender com e por meio de tecnologias digitais com designação de dia, hora, uma pedagogia dinâmica, determinando uma coerência cuidadosa e conclusão pedagógica.

Novas tecnologias - Com o uso dessas novas tecnologias assim sendo a motivação, autoeficácia, aprendizagem autorregulada e primazias para ambientes de aprendizagem habituais com vários componente on-line do que foi aprendido, em abundâncias prioridades de aprendizagem e educação básica, médio ou superiores para ambientes de aprendizagem on-line, mestiços ou clássicos e explorou os ensejos com prioridades como professores e administradores e alunos em toda geração adaptando culturas educacionais, adotando as mídias sociais e aplicando tecnologia e novas técnicas de instrução, como cursistas tornando próprios professores, acessando mídia para conteúdo e conhecimento além da sala de aula. Explorando em ambientes de aula outras plataformas de aprendizado organizando a próxima geração de professores, abrangendo na significação de seus próprios resultados, unificando a tecnologia como uma ferramenta para produzir e criar e aperfeiçoar como professores de hoje intelectual.

Youtube - Aperfeiçoado em um estruturalismo de teoria da aprendizagem experiencial e teoria da atividade, o curso ofereceu um excelente exemplo da prática e uso de dispositivos móveis na sala de aula. Ao incorporar as literacias extraescolares viventes nossos envolvendo mídias sociais como o Youtube, e como, ao situar as atividades da sala de aula em relação às práticas existentes, apresentações, desenhos animados, ambos foram capazes de se basear em formas existentes de determinas. Revisar na avaliação e conectar-se aos diálogos em andamento informações que acompanham as mídias sociais. A colaboração entre as capacidades das tecnologias digitais e o modo de aprendizagem da educação em tecnologia levou, no entanto, à rápida adoção de novas mídias para nós professores que trabalham na retentiva da educação popular à arte de trabalhar com texto criar documentos ou outros projetos para o trabalho, para a escola. Além disso, tende a ser mais fácil de ler em telas de computador, incluindo smartphones e tablets.

Blog - O uso de blogs de vídeo móvel aumentaram a cooperação participação fundamental no processo de aprendizagem e municiou resultados positivo para mim com diferentes estilos de aprendizagem. uma análise útil das respostas. No entanto, eu argumento que foram possibilidades claro no uso dessas tecnologias, uma vez que acrescentava a dimensão colaborativa, criativa e social das tarefas de aprendizagem; não apenas entre os alunos, mas entre os alunos e os professores, que também participaram das tarefas como colaboradores.

Facebook - O facebook como uso durante o curso online favoreceu o compartilhamento desempenho cultural de educação e vários recursos educacionais. Em leitura crítica de um texto” através de seu suplemento eletrônico desvendamento como o abundante registro textual de engajamentos on-line um subproduto de novas plataformas de mídias sociais o facebook puderam ser utilizado produtivamente para informar o documento fundamental. Muitos das bilhões de palavras em toda a web em, por exemplo, fóruns de discussão, blogs e guias de discussão do wiki foi uns dos vários aprendizados sobre textos específico e, portanto, considerados dimensão de aprendizagem enriquecedora como complementos textos o valor de utilidade suplementar fornecendo uma análise de conteúdo detalhada de fóruns de discussão on-line que examinados através de software de análise de texto eletrônico ilustrando método. O crescente uso e importância das mídias sociais textuais, saber como explorar esses suplementos foi essencial, como objetivo destacar as questões associadas a práticas a fim de desmistificar explorando o aprendizado em sala de aula como professora em salas de aula de alfabetização midiática. A capacidade de deliberar arbitrariamente, agir do contexto, executa domínio, do fluxo das tecnologias ou das próteses de aprendizagem corresponde ao apelo por novas pedagogias tecnologias de informação e comunicação na educação trouxe mudanças significativas centradas como aluna que vão além de oferecer simplesmente novas tecnologias, níveis mais altos de agência, conexão social e autonomia, impulsionados pelo acesso e experiência, promovendo novas formas de ensinar e aprender, induzindo novos comportamentos em alunos e professores, criando novas formas de relacionamento e gerando novas formas de pensar e produzir conhecimento como de tecnologias digitais.

Smartphone - Através do uso smartphone em trabalhos em projetos grupos sociais forma que utilizarmos, o que deu sentido funcional, na atualidade, o sistema facilitou centenas de esboços de uma reunião em grupo em um determinado, como assunto e outros recursos compartilhados como forma dispõe um sistema para atingir os resultados pretendidos, trabalhando em uma ampla inovação em tecnologia de atualizadas e comentadas por professores, alunos diariamente social, incluindo questões de gênero, ambientalismo, anti-racismo, migração e trabalhos coletivos. Considerando que as habilidades cognitivas de alto nível ensinadas durante o curso, incluindo raciocínio, tomada de decisão e processos relacionados à linguagem, ações elevadas pela presença cada vez maior da cultura digital e das literacias multimídia na educação seduzem a disputar o papel da experiência na educação e a reprodução do conhecimento, e tais novas ações. O aprendizado de alta qualidade ofereceu como aluna improvisando experiências com estratégias de solução de problemas cada vez mais acessadas via comunicação digital, em vez de ser um consumidor passivo de informações. o envolvimento cognitivo de alto nível e a motivação para aprender só poderiam surgir de ambientes de aprendizagem apropriadamente estruturados, nos quais reconhecido como um aprendiz ativo e um criador de significado.

Estratégias - O compartilhar com os colegas o ato de incluir e acrescentar, adicionar recursos em aprendizagem a interação, distinguidas entre práticas digitais do mundo real, ao conjunto de normas e princípios que se baseiam na cultura e nos costumes de determinado grupo relação com a sociedade entretenimento, é escrito em uma linguagem de programação, computadores, games, arte e cultura e mais aliciação e aprendizado ativo foram presente em um currículo digitalmente orientado e conduzido como pesquisa realizada nos resultados epistemológicos do trabalho entre as modalidades. A criação de sistema educacional baseado na web digitalização de textos materiais impressos, a computação educacional o sistema de gestão da aprendizagem decorrer durante o curso um espaço dinâmico e interativo, presente em tempo real, permitiu o uso de diferentes recursos midiáticos que desenvolveram o processo de ensino e aprendizagem profissional, interessante e influentes, adaptado para o mundo virtual sócio-construtivista em grupos de discussão.

A arte - Tornou-se, desenvolvimento de um plano construção inovadora online, personalizada, gama de habilidades flexão especializadas e transferíveis, destacáveis, como criação, animação de desenhos animados, educacional, roteiro para quadrinhos ilustrações, pintura, design gráfico, imagens, software de design, fotografia, pesquisa e de alto impacto reproduz-se resultados positivos, visuais autêntica de projetos. Com aplicação cenário de comunicação, diferenciada, diversificada e individualizada, e em grupos promovendo qualidades fundamento teórico de uma unidade social que compartilham no progresso do curso situações de ensino incentivando a interação em desenho animado como sons, fotografias, escrita eletrônica, simulações, animações, áudio e comunicação realizada em vídeos com vários sistemas interpessoais entre outros, seguro em ambientes virtuais, empregando desenho das ações como arte ou técnica instrucionais em ambiente de aprendizagem programado de forma a poder ser visualizado usando diferentes com resultados bem-sucedidos no processo educacional teve como objetivo:

- Ampliar e avaliar um sistema de comunicação em tecnologias da aprendizagem

para o desenvolvimento as habilidades através do trabalho em equipe;

- Criar apresentações, habilidades e a experiência;
- Realizar pesquisas, educação de qualidade em artes e design;
- Criar quadros de apresentações educacionais;
- Melhorar o portfólio;
- Desenvolver o seu conhecimento nas áreas de comunicação e marketing;

Na aprendizagem online - Foram também utilizados recursos oferecidos pelas novas tecnologias construindo atividades de aprendizagem através de generalidades navegadores sistemas de software o reconhecimento de dados, estando condicionada a cognição humana na construção e desenvolvimento, envolvendo planejamento, com ferramentas administrativa, que possibilitaram perceber a realidade, avaliar os caminhos, construir um referencial uso de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações específicas de

ensino para facilitar a aprendizagem humana. O curso em tecnologia desenreda, e absorve as maneiras do contexto em que o projetista é a idealização se conheça mais sobre as soluções em um processo de feedback contínuo de conhecimento que gera as alterações indispensáveis para a situação de valores, e experiências que está sendo especificada. Através da análise do conteúdo como aprendizado de vários aspectos relacionados ao público-alvo, com objetivos motivação, metas, necessidades e fluência digital, entre outros. No decorrer do curso diversas sugestões desenvolvidas com base do uso de sistemas com software interativos. O ambiente de aprendizagem foi estratégico, de forma de conseguir resultados positivos usando diversos navegadores por sistema atuante, produtivo, licença, downloads, aplicação da metodologia, bem como uma experiência construtiva aperfeiçoando um conjunto de ações a respeito de tecnologias. O manuseio de ambientes virtuais, foram de grande ajuda na construção e desenvolvimento como aprendizado envolvendo a possibilidade perceber a realidade, avaliar os caminhos, construir um referencial, progresso, evolução, avanço educacional. O uso de métodos, técnicas, atividades, materiais educacionais em situações específicas de ensino pode facilitar a aprendizagem humana cognitiva a partir dos princípios da aprendizagem e instrução conhecidas característica específica permitindo a estruturação, modificação e adaptação. Todo o processo de construção dos projetos foi uma forma de reconhecer e absorver as especificidades do contexto em que o projetismo é a idealização e reflexão ampliaram, um processo de feedback uma ferramenta fundamental contínua de informações superarem principais desafios as mudanças necessárias para a situação de aprendizagem estabelecida online recursos oferecidos pelas novas tecnologias. programas e atividades de aprendizagem através de elementos como, imagens, hipertexto, simulações, em ambientes virtuais etc. Esses elementos se harmonizaram perfeitamente com o caráter dinâmico e recursivo proposto o material educacional no ambiente virtual constante e rapidamente modificado e atualizado, estabelecido de acordo com as necessidades e objetivos de com magnífica aprendizagem durante o curso.

As pesquisas - Espaço desenvolvido a identificação das necessidades de aprendizagem ocorreu, várias solicitações vários temas.

Os objetivos - instrucionais exclusivamente informativos em tecnologias foram definidos de acordo com as características do público-alvo, levando em consideração, administrativas e técnicas relacionadas ao tempo disponível para o curso, design e desenvolvimento tecnologia de grupos sociais a estrutura e a sequência do conteúdo são definidas, e a seleção de mídia para a apresentação e produção de atividades instrucionais. A produção de materiais determinou o grau de interação dos usuários e a desejada interatividade como o material foram apresentados, o suporte técnico e o qualidade, de tutoria, professores disponível aos cursistas. Além disso, realiza-se o evento didático, ou seja, a verificação do processo cognitivo, a formação das relações sociais no grupo e os processos de avaliação e feedback que serão realizados pelos professores.

Avaliação - Foram adicionadas uma revisão de todo o conteúdo realizada para identificar e corrigir nossos erros, acertos e como elaboração e especificação foram avaliados ao longo do curso para nossa melhoria contínua dos passos mais importantes para o desenvolvimento curso on-line a definição de objetivos, a produção de material de leitura adequado e a construção de um roteiro eficiente e organizado.

A tecnologia - Pode ser vista como o uso de técnicas, ferramentas para transformar, estruturar, melhorar atingir objetivos educacionais beneficiar uma solução existentes sobre entretenimento rápido avanço da tecnologia o estudo dos caminhos para se chegar a um determinado fim. A internet e os sites se referem à rede de conexões e recursos privados e públicos. A teleconferência é a tecnologia , propiciou, partes gD realizei a chance de possuir minha primeira pós graduação. Este projeto explora as relação entre práticas que resulta valores na antropologia digital e enfoque do ensino popular para a realização, de informação. Entretanto as probabilidades deste pontilhão de informação e os aprendizados, salientam, o virtual geograficamente separadas comuniquem, e compartilhem enquanto visualizam a outra pessoa e quaisquer comunicações sejam compartilhadas visualmente. Nessa literatura, a maior parte da ênfase foi colocada na relevância do que os processos educacionais pode oferecer com o uso de novas tecnologias, diversas reflexões na aprendizagem como aluna, comunicação, unânime das tecnologias e informações.

No estudo de caso - A funcionalidade e as vantagens, reflito sobre a aplicabilidade da interpretação dos componentes tecnológicos estudando onde esses atributos podem ser vistos no site e suas práticas associadas. o acréscimo de sofisticação em tecnologias, em favorecer o compartilhamento desempenho cultural. A maioria das literaturas utilizadas neste estudo concluiu que o maior valor da tecnologia foi utilizado visto no conteúdo às experiências de aprendizagem. O curso foi imprescindível, pela necessidade de entender como a educação pode se beneficiar da tecnologia cada vez maior e proporcionar uma educação de melhor qualidade aos alunos. Material de estudo foi originário, acadêmicas, relatórios, sites e entrevistas, incluindo professores, tutores estudantes e especialistas em tecnologia. As etapas elaboradas na prática de todas as etapas de projeto executadas no desenrolar, o curso, através do esclarecimento, da linguagem do ambiente virtual os sites, a tecnologia empregadas foram sobretudo, adequar o armazenamento e transmissão de conteúdos. Os sites auxiliam a troca de referências e o feedback de maneira rápida como uma ferramenta fundamental, acréscimos alunos e professores, tutores, coordenadores, comprometido, produtivos alvo de proposta dos contextos no conjunto dos diversos meios de comunicação que foram utilizados tecnologia, uma análise fundamental e prospectiva, empenhou-se, para alcançar, nossa meta de desenvolvimento em tecnologia, (através computador, vídeos, sites, imagens, animação e outros). Predisposta a prática, da cultura digital com novas mídias que intercalam, a vida cotidiana, identificando, diversos dos desafios ostentados como professores disseminar por várias direções projetar em uma flexão de disseminar o currículo e determinar,, com os impactos e conexão, para melhores práticas para nossa aplicação no dia a dia em nosso ambiente aula essas tecnologias e, conseqüentemente, doutrinar é instruir-se em educação e inovando a maneira de aprender e ensinar. Oferecer materiais exclusivos como novas tecnologias para nosso conhecimento ficar mais dinâmico, em literatura de informações que demandam, exigem orientados em conta que possibilita perceber a realidade, do currículo. Obtendo conhecimentos em uma cultura digital através de informações multiliteracias no conjunto dos diversos meios de comunicação, com a finalidade de transmitir coletânea, ampliado de comunicação que segue, os novos dispositivos digitais; e discernimento, sobre a percepção humana, valores

adquiridos, modificados oferecidos pela ciência cognitiva e neurociência. Entretanto maneiras, métodos e conhecimentos e modalidades em relação à decisão de problemas.

Em outros vocábulos, a habilidade pela pesquisa a investigação orientado de uma perspectiva pessoal, compartilhando e contribuindo com os outros, a fim de encontrar os aspectos compreensão da aprendizagem e construir fluência em uma série de ciência que se ocupa de estudar e analisar todas as formas de comunicação esclarecedora de perspectiva.e qualidade eficaz, dinâmica,em tecnologias da informação, rica educacional em aprendizado. Afinal, circundar, os cursistas por meio qualidade da prática tornar mais rápidas e eficazes a informação especialidade do professor, e sua experiência, capacidade criadora e fluência no uso de tecnologias. Para ensinar é indispensável, aprender, são essas minhas expectativas, as alterações, realizada no curso acadêmico através da Educação a Distância, evidentemente estão sendo proeminentes, pois através da educação e a cultura digital, inúmeros contextos sociais. A educação, sua organização visa preservar a unidade teoria-prática necessário no processo de produção de ideia, em Educação, ostentar que é viável, idealizar, desenvolver alternativas educacionais e prática profissional comprometidas com a dignidade humana.

2. Projeto I

A prática pedagógica, entendida como uma práxis envolve a dialética entre o conhecimento e a ação com o objetivo de conseguir um fim, buscando uma transformação cuja capacidade de mudar o mundo reside na possibilidade de transformar os outros. Através da tecnologia, os alunos fortalece capacidade de pensamento crítico e criativo à proporção que aprendem a que desenvolve e programa projetos e avaliar saberes, cultura, a desvendar, percepção e ideias, a pesquisar alternativas, a considerar caminhos a resolver problemas. O pensamento crítico e criativo engloba estudantes que acreditam ampla e de qualquer forma cheia, compacta, usando imprescindíveis, dinâmico face às interações e renovação propiciadas pelo meio e disposições, tais como a partir de suposições ou premissas, o uso de raciocínio, desembaraço, o pensamento criativo e inovação em todas as

áreas de aprendizagem na instituição de ordem social, que regulam o comportamento de um conjunto de indivíduos e em suas vidas além da escola.

Refletir, constituir resultados, proposital, e intencional está no centro do aprendizado realista. Ao aplicar uma sequência de habilidades de pensamento, os alunos desenvolvem uma compreensão cada vez mais sofisticada dos processos que podem usar sempre que encontram problemas, informações desconhecidas e novas idéias. Além disso, o desenvolvimento progressivo do conhecimento sobre o pensamento e a prática de usar estratégias de pensamento pode aumentar a motivação e o gerenciamento dos alunos para a própria aprendizagem.

Tornam-se mais solucionadores de problemas e pensadores autônomos e autônomos. O pensamento criativo envolve alunos aprendendo projetos de sustentabilidade social e aplicar conhecimentos novos conceito em situações específicas, vendo ocorrências existentes de uma nova arte, distinguindo explicações alternativas e vendo ou gerando novos links que estabeleçam um princípio positivo. Dessa maneira, incluir harmonizar, parte para formar a possibilidade de abertura, peneirar e refinar criatividade para descobrir contexto, arquitetar teorias e objetos e conclusão.

A tecnologia criativa pode engajar interesses e representações e imagens difícil de compreender, pesquisas e performances, saídas digitais e geradas por computador, ou sucedem, como realidade virtual. A formação de uma ideia é a atividade mental que ajuda a comparar, contrastar e classificar ideias, objetos e eventos, já que a aprendizagem conceitual pode ser concreta ou abstrata e está intimamente associada à consciência e ao automonitoramento do ato cognitivo.

2.1. A importância das TICs na sociedade atual e as dinâmicas do Powerpoint

O acesso rápido a informações se tornou disponível e acessível pelos órgãos e entidades, independente de solicitação, utilizando principalmente a Internet revolucionou a forma como os alunos aprendem hoje.

A perspectiva para um novo modelo de educação instrucional, a tecnologia educacional determina como favorável, mas com sua não dominância nas escolas públicas seu verdadeiro impacto está sendo gradualmente revelado.

Ao (não) empregar Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) na educação no ambiente escolar, não estará modernizando em relação à expectativa e ao ensino em domínio de aula sobre a concepção do processo de aprendizagem moderna.

2.2. Identificação

O papel das TICs nas estratégias e no desenvolvimento a organização precisa esclarecer que gestores e todos, funcionários e comunidades, resolvam os recursos do problema deste processo com foco na formação de treinamentos para todos os funcionários do estabelecimento da educação. Com essa influência, o papel de formação de professores no processo de inovação educacional e na realização do uso da TIC, torna uma educação eficaz.

Toda equipe da escola e os educadores são os responsáveis na organização dos processos de aprendizagem atualizada. Os estabelecimentos, portanto, necessitam acelerar novos acréscimos e preparar futuros professores para seu futuro desempenho.

A natureza e a influência em que as TIC poderão ser utilizadas na educação como educação eficiente, como resultado da realização entre os processos de cultura participativa de tecnologias digitais reforço dos estabelecimentos de formação de professores pode ser almejado para todos. De acordo com o compromisso, as afirmações de desenvolvimento de educadores têm, portanto, que transformar seu foco de comprometer com a educação clássica para a educação atual cidadania democrática.

Com base nesse conceito, pode-se concluir que a educação está presentemente atrasada em relação às perspectivas e inovações.

No entanto, devido à falta de informação e treinamentos de desenvolvimentos externos internos podem impedir a integração extensiva das TIC na educação. Então nesse ponto de vista o ambiente escolar necessita da sociedade, refletir sobre a importância de aprendizagem em uma sociedade atual, a parte que a educação

satisfará o que ensinarão a seus alunos. Em seguida, as escolas devem decidir como podem compreender isso de um ângulo educativo. Sobretudo parece estar faltando essa visão sobre na sociedade à construção do seu trabalho, como a escola, os alunos, as políticas educacionais, etc. Portanto, oferecer essas competências valorizam currículo de aprendizagem em uma boa educação, e a capacidade de apoderar-se, uma tomada decisão e enfrentar essas barreiras, analisar e escolher alternativas de comando dos institutos devem ter conhecimento específico, a uma atividade prática intelectual dos educadores no processo das Tecnologias digitais. Para que tenham a oportunidade de prosseguir oferecendo construir cidadania para um futuro de ótima qualidade aos nossos alunos, sugerindo, incentivando a ciência da informação e cognição humana, os alunos com atualização diária, dedicada a assuntos relacionados a carreiras e para o exercício dessa profissão educativa. Devido a essas contingências, os professores são insuficientemente adequados e incentivados a criar eminentes, condições analisar sua associação a condições de trabalho e acréscimo na estrutura ocupacional de aprendizagem e orientar os alunos em informações de aprendizagem. De uma maneira individual e, portanto, o uso das TIC não ocorre. Nessa conformidade o ensino está desatualizado e esperar que os professores executam com igualdade, assim, da mesma forma todos os aspectos desse processo em tecnologias de ensino-aprendizagem. No que se referem os institutos de formação acadêmica os especialistas desenvolvem o seu currículo utilizando aplicações desatualizadas, maior o risco de educar os alunos para situações não realistas. Os institutos de formação de professores podem acelerar, favorecendo, colaborando e equipando as escolas com ensino profissional em tecnologias com argumento pedagógico busca das necessidades da comunidade escolar, priorizando aprendizagens relevantes.

Tradicionalmente, o cenário da sala de aula é onde os educadores ficam na frente dos alunos, dando esclarecimento informando e instruindo. Eles costumam utilizar giz para escrever e anotar algo no quadro negro. Entretanto essa técnica é necessária ser modificada de modo acelerado com o progresso da tecnologia.

A utilização de tecnologias na sala de aula não pode mais ser descartada. Isso irá tornar impossível aos professores proporcionar a interação para os alunos serem mais eficazes e aproveitarem mais durante o curso. Ademais os ambientes

tradicionais têm configurações desiguais das salas de aula multimídia. Estudantes sentados em filas e um quadro negro na frente. Os professores permanecem em pé na frente da turma ofertando, uma apresentação oral. Em comparação com as salas de aula costumeiras, a configuração das salas de aula multimídia diverge muito das salas de aula tradicionais.

A tecnologia é capaz, de ajudar a estruturar ideias confusas de uma configuração legível para um público refletir o entusiasmo, a ansiedade e o novo pensamento que acompanha a mudança social. Precisa-se criar experiências que proporcionem às pessoas uma maneira de aprender novos modelos de aprendizagem que elas sejam relevantes para elas e suas vidas, e que queiram compartilhar com outros indivíduos

ganha terreno a opção que não deseja apenas analisar a formação como o domínio das disciplinas científicas ou acadêmicas, mas sim que propõe a necessidade de estabelecer novos modelos relacionais e participativos na prática da formação. Isso nos conduz a analisar o que aprendemos e o que temos ainda para aprender (IMBERNÓN, 2009, p. 16).

O uso de tecnologias digitais é um desafio para aluno e professores do século XXI, acostumado à fácil acessibilidade de informação e ter ideia ou a noção que os uma avaliação a partir das pesquisas e os aparelhos digitais liberam.

2.3. Levantamento de hipóteses e soluções

Levando em consideração que a criatividade gera estratégias apropriadas a capacidade humana de grande valor universal competência em tecnologias, algumas soluções para melhor funcionamentos das tecnologias em sala de aula:

- Aumentar um lema organizacional que transmita o papel levar a uma formação específica para exercer determinada profissão. E inspire comunidade em geral;
- Reestruturar e atualizar o site de TI, organizando informações com os alunos, sempre que possível;
- Desenvolver uma campanha de marketing que maximize o uso da tecnologia, dos meios de comunicação e das ferramentas da Web 2.0 para se

comunicarem de maneira mais eficaz com os participantes do campus, principalmente alunos e professores;

- Estabelecer uma plataforma universal de gerenciamento de conteúdo da Web que aprimore e simplifique a postagem, a distribuição e o compartilhamento de informações na organização de TI e nas instituições do Sistema, incluindo conteúdo gerado pelo usuário, informações de calendário e conteúdo de publicidade.

- Continuar o desenvolvimento de uma interface integrada do sistema de notificação de emergência;

- Aprimorar competências para trabalhar em projetos educacionais utilizar bem, as TICs e torna-se interessante. Estratégias que podem ser desenvolvidas nas salas de aula mediadas por tecnologia. Embora a interação cara a cara em sala de aula parece ser preferida entre os profissionais da educação, o número de universidades on-line e os cursos online oferecidos pelas universidades no campus são gratificantes. No entanto, para desenvolver programas on-line de sucesso, é necessário entender quais são as necessidades específicas de TIC de uma instituição.

Quer esteja ou não a utilizar as TIC, é indispensável uma visão educativa profissional para facilitar uma educação prazerosa evoluída para os alunos. As TICs têm possibilidade ser aplicadas como uma ferramenta, educacional criativa e interativa ao fazer tarefas, para estudantes coletar dados e bibliografia, informar e administrar pesquisas para a instrução e a aprendizagem em si, o elemento pelo qual os educadores podem ensinar e os principiantes podem aprender. Surge em muitas formas diversas, como aprendizados de treinamento e pesquisa, em simulações e redes educativas capazes de trocar informações e compartilhar recursos.

2.4. Aporte Teórico

Proporcionar uma revisão analítica do campo da inovação educacional a classificação de inovações, debater os empecilhos à novidade e favorecer oportunidade, maneiras de acrescentar a linha graduada e a taxa de mudanças baseadas em inovação no sistema educacional. Bem como criar uma base para

inovações em larga escala e prática; como aumentar a eficácia das inovações tecnológicas na educação, particularmente na aprendizagem online; como adicionar o tempo e a eficácia de valor da educação.

No ponto de vista sistêmica das inovações educacionais e educativas, proporcionando uma aprovação abrangente das inovações; em expor os obstáculos às inovações, em novos argumentos sobre a eficácia dos aproveitamentos tecnológicos e na eficiência da educação no momento.

2.5. Atividades

Como educadora os alunos consegui motivação e participação à oportunidade auxiliar os estudantes mais habilidosos e menos, a partir de desafios, reconhecer (qualquer tipo de informação) através de mecanismo de leitura própria recursos tecnologia, importantes no site e apoiar os alunos mais fracos que conseguiriam recorrer à imagem alcançar, vários recursos que auxiliaram no dia a dia.

Através do uso do computador individual é o padrão mais conhecido do uso de TIC na educação, mas o termo técnica para apresentação de informações que ocorreu simultaneamente a diversos meios de comunicação, mesclado texto, som, imagens fixas e animadas também pode ser empregado no trabalho em grupo. As tecnologias digitais auxiliam os alunos concretizar trabalhos elaborando conhecimento poder reunir registrar, editar e uma fonte cognitiva de informações, em aprendizagem, crenças, valores e insights de várias formas.

A multimídia pode ser decodificada como um acordo de mensageiros de dados, vídeo, CD-ROM, Internet e software, TV, internet, jornais, o PowerPoint, nos quais puderam proporcionar a possibilidade um enfoque interativo entre os estudantes para o costume das TIC na educação, emprego atual e vida democrática.

Como uso das novas tecnologias digitais os sistemas escolares facilitou o conjunto de informações por meio de experiência de cada aluno e educador com um enfoque de soluções holísticas na tecnologia permitindo habilidades, conhecimentos, personalizado, salas de aula conectadas e eficientes e uma infraestrutura de Tecnologia da informação segura e poderosa. Tudo favoreceu e contribuiu para um impacto transformador e supriu as necessidades da geração atual, no sucesso de

todos os alunos. Além disso através do uso Power point uma ferramenta da Web permitiu criar imagens interativas participativa, comunicativa. Os alunos utilizaram uma imagem existente e acrescentaram diferentes tipos de conteúdo de mídia da Internet a diferentes partes da imagem, tornando-a interativa, com isso, despertar maior interesse por parte dos alunos.

O recurso Power point além do mais pode ser usado na próxima lição recorreu ao reforço construtivo como uma atividade inicial, uma prática presente na cultura baseada desde a invenção da uma tecnologia de comunicação, criada uma ferramenta de conteúdo transdisciplinar visual aprimorando refletir valores, tudo o que os alunos podem acessar também em seus dispositivos móveis laptop notebook. O propósito da lição pode proporcionar desenvolvimento e a conclusão divertida e simples em comunicações e a apresentação em Power Point é especialmente envolvente.

2.6.Objetivos

A abordagem contemporânea da organização multidisciplinar, colaborar para desenvolvimento, enfatizando a natureza dinâmica da comunicação e tecnologia e a importância da integração dos interesses individuais dos alunos e organizacionais na sociedade, atende às necessidades do profissional de gestão de recursos humanos fornecendo o conjunto mais essencial e abrangente de recursos disponíveis.

Colaboração de várias disciplinas na resolução de problemas, sugerindo um componente da teoria geral dos sistemas aprovado como uma premissa básica da teoria dinâmica moderna educacional.

Sugerir componente da teoria geral enfatizar a importância das noções associado às novas mídias para os alunos para o poder da sala de aula, seu método e fornecer dados suficientes para explorar adequadamente as perspectivas de avaliações dos alunos.

2.7. Desenvolvimento

Uma das principais características da palestra foi a dinâmica dos alunos, com apresentações eficazes com uma ampla variedade apresentações dinâmicas do PowerPoint, tiveram a possibilidade de escutar, interagir e tomar decisões interagir com os colegas, melhor enriquecer, seguram as idéias e propósitos, e se generalizar aprendizado.

Além disso, sobre o acréscimo dos altos e baixos do processo de co-avaliação para proporcionar o desenvolvimento e acréscimo dos alunos como a média de retroalimentação que nos caracteriza tanto quanto possível para as dimensões como as formas positivas de fortalecer a avaliação. Desta forma, a estimativa formativa ajuda a medir a eficácia que pode melhorar a eficiência e o aperfeiçoamento da aprendizagem.

Entre tanto os alunos fizeram análise o conceito político, moral e social; humano, passou a ser conhecedor da missão dos valores da tecnologia capacitando, dando-lhes os elementos determina a estrutura de um agrupamento, de como instruir-se, transformando a educação evidenciada para suas vidas digitais e preparando-os para o amanhã. Com tecnologia e informações referentes além das ferramentas práticas para atração e continuidade na aprendizagem com grande foco de pesquisas a criar uma cultura forte, os estudantes são conduzidos um sistema de relações sociais, de interações recorrentes entre pessoa, conquistar, resultados a se tornarem solucionadores de problemas, pensadores críticos, perspicaz, colaboradores com talento de capacidade onde a tecnologia for adicionada com sucesso nos âmbitos de aula, os estudantes ampliam uma um objetivo a ser alcançado é o que fará toda a diferença entre obter aprendizado por toda a história.

Ao adotar uma abordagem mais reflexiva sobre o uso da tecnologia nas aulas ibera que os professores auxiliem os estudantes crescer habilidades fundamentais como tomada de resolução cultura e entretenimento, criatividade e concentração contexto em sala de aula.

Através da tecnologia digital as TICs, vídeo, CD-ROM, Internet e software, podem ser armazenados qualquer tipo de dados, desde arquivos de texto, fotos, vídeos ou músicas os alunos conseguiram aprimorar trabalhos dentro e fora da sala

de aula, com possibilidades técnicas, mas que no real uso inovador das TIC amplamente concretizado como ensino e aprendizado. O uso da multimídia combinada com uso de um projetor multimídia e improvisado de o um telão para que todo o integrante o pudesse acompanhar a criação dos slides PowerPoint. concluíram uma apresentação oral satisfatório interativa, com diálogo contínuo, professor/alunos durante a construção de apresentações inéditas, criativas, estimulantes e eficientes com textos impressos, desenhos para desenvolver e aprimorar a linguística e o conhecimento. Através de suas interações com textos multimídia sobre o tema de interesse, os alunos se familiarizar cada vez mais com o vocabulário acadêmico e as estruturas tecnológicas.

À medida que busca o estudo sustentado de uma área de conteúdo por meio da investigação, é um processo sistemático para a construção do conhecimento humano, gerando novos conhecimentos, o bem-estar dos alunos, com determinado conhecimento da poderosa tecnologia, a visão de uma forma sistemática de transmissão de conhecimentos utilizada pelos humanos para instruir e educar seus semelhantes e aprendizado bem definido marcante para o aluno. Causar estímulo; incentivar-se os alunos a fazer escolhas que levem a repercussões ou quanto mais purpurina, melhor os benefícios reais do assunto, através de simulações e outros elementos interativos, fundamental, para o seu acontecimento favorável. No entanto, é possível delinear cenários e formular expectativas.

A partir de estudos de cenário previamente acompanhado, rede social educativa onde os alunos se ajudam uns aos outros com as lições de casa, trocam conhecimento, estudam em grupo e fazem ter deduzido uma espécie de imagem idealizada de educação atual e futura na qual as TIC é capaz ser completamente integradas. Uma imagem em que, por exemplo, as TIC usadas para comunicação entre alunos e professores, em que a internet, laptops e simulações estão usados e assim sendo, em que uma variedade de ambientes de aprendizagem é realizável. A instrução centrada no professor e na turma inteira de alunos é mais o método de ensino qualitativo com as mídias. Existem vários outros pontos essenciais no campo das TIC que é a grande disponibilidade de informações como resultado.

O conhecimento profissional consolidado mediante a formação permanente apoia-se tanto na aquisição de conhecimentos teóricos e de competências de processamento da informação, análise e reflexão crítica em, sobre e durante a ação, o diagnóstico, a decisão racional, a avaliação de processos e a reformulação de projetos (IMBERNÓN, 2010, p.75).

Sendo assim, os educadores precisam do ponto de vista da sociedade, refletir a propósito da importância de aprendizagem em uma sociedade futura, a parte que a educação satisfará o que informaram a seus alunos. Em seguida, as escolas necessitam determinar como podem compreender de um ângulo educativo. Sobretudo creio estar faltando reflexão sobre as atuais tecnologias digitais a mudança no ensino, à sociedade e sua evolução para o futuro, a educação e o docente encontram-se ligados a conteúdos de educação, horários, quantidade de instrução presencial, tempo de instrução, salas de aula, etc.

Até mesmo o status do professor é estabelecido. Entretanto acordos definidos determinam a cultura educacional nas escolas.

De acordo com Pérez Gómez (1998, p. 372) a reflexão

[...] é uma forma de praticar a crítica com o objetivo de provocar a emancipação das pessoas, quando descobrem que tanto o conhecimento quanto a prática educativa são construções sociais da realidade, que respondem a interesses políticos e econômicos contingentes a um espaço e a um tempo e que, portanto, podem mudar historicamente.

2.8. Documentação e Registro

Embora os professores se reflitam com mais frequência, o professor decide sobre a prática educacional em sua sala de aula. Além disso, professor é responsável e tem a possibilidades, de ensinar e argumentar para habilidades específicas das TICs. Entretanto, na prática a acomodação do ensino tradicional, o sistema que regula uma determinada atividade de ensino caso a caso maneira de pensar ou de ver uma relação de subordinação e limita o professor em suas possibilidades.

Mais uma vez, pode-se e se necessita concluir que a execução das TICs não pode ser realizada sem projetos. Escolas e professores precisam se instruir, conhecer, saber, entender, e devem ser capazes de empreendimento colaborativo, frequentemente envolvendo pesquisa educacional, possivelmente escolhendo entre

o potencial variado as TICs têm muito a oferecer suas fórmulas da autonomia a um campo exclusivo cultural, econômico, educacional. A partir das reflexões de valores assimiladas, os princípios da metodologia construtivista, a atividade especializada dentro da sociedade, exercida por um profissional o educador mudará da transferência de conhecimento para orientar os processos de aprendizagem dos alunos. Tem a ver com o fato de que a informação está cada vez mais disponível na sociedade atual (conhecimento). Além disso, a informação está datando tão rapidamente que a educação não pode continuar focando na transferência de conhecimento por mais tempo. Em vez disso, torna-se mais importante que os alunos aprendam como pesquisar, selecionar, processar e usar informações. É importante ressaltar que a prática a qual nos referimos, embora seja um termo adquirir um novo sentido está ligada diretamente à ação orientada e dotada de sentido em que o sujeito possui uma função imprescindível como agente numa estrutura social.

2.9. Resultados

Uma das técnicas que auxiliaram os alunos responderam às necessidades comunicativas e ajudá-los a desenvolver habilidades, propiciando multimídia durante o processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, houve mais tempo para repassar informações na educação. A aberta integração entre o sentir é viver e pensar estratégico dos alunos em ambiente escolar e dos educadores e o grau em que o estudo ajudou a identificar as atuais necessidades e desafios enfrentados por profissionais e estudantes ao interagir com as TIC. Mais pesquisas são necessárias para integrar efetivamente o uso das TIC no campo do ensino superior, especialmente relacionadas ao contexto moderno público global a aprendizagem, a eficiência e o aperfeiçoamento da aprendizagem. Conforme delineada, usando as tecnologias proporcionou aos alunos chances de interagir com diversos textos que lhes deram uma base sólida nas tarefas e no conteúdo tradicional exclusivo vantagens do uso de computadores e a familiaridade básica do PowerPoint é preferida dos alunos, serviu de inspiração e aprenderam como criar apresentações dinâmicas para mostrar ideias, projetos e objetivos de negócios. em sala de aula.

Além disso, o envolvimento da tecnologia na sala de aula ofereceu um aprendizado positivo melhorando a qualidade uma forma sistemática de transmissão de conhecimentos e concretizar mais várias técnicas no ensino de tecnologias digitais. As análises e opiniões utilizadas um método qualitativo que representou profundamente a multimídia em sala de aula. A diferença entre uma sala de aula tradicional e sala de aula multimídia foi desenhada neste escrito. A escrita mostra que há algumas vantagens em ensinar estratégia usando tecnologias como técnicas no processo de ensino em sala de aula. Através da mídia, como professora pude proporcionar mais oportunidades para os alunos expressarem suas opiniões e desfrutarem durante a aula. A alta presença e motivação também trouxeram aspectos positivos aos alunos melhorando o desempenho e suas habilidades.

Os alunos se envolvem em soluções ativamente no processo de construção de significados dentro e através de diferentes tecnologias. Trabalharam através da complexa mistura de significados, foi alvo de incorporação; que se tornou parte de diferentes textos, os alunos a fizeram conexões à medida que construíram uma gama maior de esquemas, que estão disponíveis para ajudá-los a compreender textos futuros. O uso de impressão, e Internet como recursos para o estudo ofereceu aos alunos oportunidades para coletar informações por meio de estímulos à imaginação, atraíram o interesse e os introduziram na matéria-prima a análise e interpretação da linguagem e do contexto. Os estudantes desenvolvem uma base sólida em várias áreas e se tornam especialista conteúdo em um. Assim, eles adicionaram muito sua base de conhecimento normalmente, bem como sua capacidade de alfabetização em tecnologia e crítica, facilitando seu desempenho em futuros cursos universitário. Como fontes de informação, sobretudo, sendo valiosas para a pedagogia da cidadania ativa, o conjunto dos diversos meios de comunicação, com a finalidade de transmitir, pode ajudar a dar uma visão aberta sobre os outros e o mundo exterior, e para melhorar experiência, aprendizagem. Alcançar um melhor conhecimento da linguagem da imagem permitirá melhorar o aluno do uso como uma ferramenta original que serve comunicação, expressão e pensamento.

É importante notar que alguns docentes ainda não desvendaram ou não compreenderam as probabilidades que as TIC proporcionando ainda aos alunos como meio de complementar seu papel de receptor tradicional.

Os educadores, além disso, estão menos confiantes ao usar as TIC para discutir a ampliação de tecnologias de exemplo e prática mais complexos, como táticas de crítica, síntese, estimativa e aparelhamento. Atualizar as práticas e conteúdos do sistema educacional para a nova sociedade da informação. Ao todo o tempo, os educadores devem ser devidamente treinados e apoiados através de recursos e sociedades.

Esta atualização inclui vários desafios: a incorporação pedagógica de TICs na sala de aula e no currículo escolar; a atualização da constituição inicial e em serviço dos educadores; o desenvolvimento de políticas públicas que garantam que Introduzir algum processo ou protocolo em um determinado local, provendo recursos suficientes para reformas que impactam os sistemas educacionais contribua para melhorar a cobertura e a qualidade da infraestrutura tecnológica equipamento físico do computador, ferramenta que o ser humano utiliza para realizar programa e acesso a serviços de conhecimento e diálogo de cada aluno e no desenvolvimento, de todo o seu potencial, para que todos possam colaborar para o acréscimo de sociedade.

3. Projeto II

SALA DE AULA INVERTIDA E NOVAS TECNOLOGIAS

Com o surgimento da globalização e com as novas mídias contemporâneos modernos, e novíssimos produtos digitais incorporados, tornou-se preferencial para a nação no ponto de vista da economia política progredidos acrescentar e tornar democrático, sua capacidade inovadora para obter, competitividade no mercado global. Há uma elevação demanda por imaginação e habilidade, ideias boas e poderosas que podem auxiliar a enfrentar os muitos desafios sociais, com interesses mútuos e com objetivo de garantir os crescimentos econômicos e ambientais que desafiamos, no século XXI. À proporção que as nações economicamente

desenvolvidas estão mudando uma associação de pessoas que compartilham valores culturais, um sistema jurídico, normas e regras de conduta que permitem aos indivíduos industriais para uma para toda a sociedade contemporânea, do conhecimento, há uma necessidade imediata para crescer, aumentar, a competência dos jovens para laborar de forma criativa e inovadora o conjunto de informações para que o indivíduo obtenha por meio de experiência, aprendizagem, crenças, valores e insights, metacognitivo, solução de problemas, colaborativo terem conhecimento, como aprender habilidades a trabalhar na sociedade de conhecimento. As instituições de ensino superior com um grande desafio em como preparar seus alunos para atender as demandas da sociedade do conhecimento. Em uma sociedade do conhecimento, como as mudanças acontecem aceleradamente nos níveis sociais e econômicos, os indivíduos que tenham direitos e deveres dentro de uma sociedade. Poder ter condições de se adaptar e ser treinado novamente para acompanhar as mudanças. Aumente o nível de capacidade de usar a leitura e a escrita como forma de adquirir conhecimentos, desenvolver as próprias potencialidades e participar ativamente na sociedade e as competências em uma instituição, uma empresa, uma entidade social de pessoas, a ser gerida de informação e resolução de problemas dos diplomados, a fim de aprimorar a capacidade de adequação do profissional às novas necessidades e dinâmica dos novos mercados de trabalho. E competências básicas em ciência e tecnologia.

3.1. Referencial Teórico

Desde cedo, as crianças ampliam ideias e teorias pessoais para comentar o mundo ao seu redor e como ele funciona. As ideias das crianças aperfeiçoam a base de suas previsões e regras de ação, eles (as) instruírem-se em passo acelerado.

Assim como a tecnologia digital e o cenário como um motivo do aumento do equilíbrio do conhecimento discutir os distintos tipos de aprendizado misto e a sala de aula invertida. Já que o uso off-line, o dicionário pode ser baixado como arquivo de texto para diversos programas, entre os quais Windows, Web, vídeos poderão são usados em diferentes modelos dessa abordagem pedagógica, em sala de aula invertida pode ser praticada e os aspectos positivos e negativos apresentados por

vários autores. Serão abordadas as concepções teóricas relacionadas à integração das tecnologias de informação e comunicação na educação. Estabelecerá também, os referenciais teóricos incluídos. À tecnologia Sala de Aula Invertida, tais como suas características, história e relatos de sua aplicação. Concluir o assunto e serem exibidas as referências teóricas a respeito de a aprendizagem colaborativa e as especialidades dos ambientes de aprendizagem colaborativos apoiados por computadores.

3.2. A Tecnologia e salas de aula Invertidas como Objetivos.

- Oferecer educação e acrescentar, a personalidade de cada criança. No centro de um sistema educativo deve situar-se o ser humano a educar, em lugares abertos e planos.

- Garantir a educação que proporcione conjunto de ferramentas pedagógicas e soluções educacionais para improvisar a diferença no processo de aprendizagem, indispensável para garantir que as crianças tenham vidas felizes no futuro.

- Ter diversa missão e possibilitar, indivíduos que possam liderar o país e a sociedade no futuro.

- Ter a possibilidade com a tecnologia da informação e comunicação (TIC) poder mostrar a eficácia em aumentar o interesse das crianças em estudar e realizar a aprendizagem independente e colaborativa (a chamada aprendizagem ativa) de forma usada na educação.

Através do uso de Tecnologia da informação poderá auxiliar alunos para o progresso social de independente, a capacidade acadêmica confiável. O uso das TICs também proporciona, além disso, a realização efetiva dos valores individualizados de acordo com as habilidades e individualidade de cada criança e a habilidade colaborativa que resulta em crianças criando, educando, instruindo e aprendendo umas com as outras. Além disso, o uso das TIC poderá apoiar crianças com deficiências ser capaz tornar-se muito valiosos como objetivos.

Percorrer uma determinada distância em terreno variado e desconhecido em cursos escolares e liderar atividades de a dissociação de um ser em relação a outro, por uso apropriado de decisão com o tipo e nível de deficiência de cada criança.

- Garantir a segurança e conforto das crianças o valor de sua realização para uma ampla gama de atividades de aprendizagem fundamental do ponto de vista da manutenção e melhoria dos padrões educacionais, aparelhagens, equipamentos, seguras, permanentes e de alta qualidade que deverão ser fornecidas de acordo com aprendizados, avaliando o progresso e o desempenho de desenvolvimento dos estudantes.

3.3. Salas de aula Invertida e a cultura Digital.

O uso do computador deve ser abordado pelos professores como mais uma solução pedagógica de união às práticas educativas. Eles enfatizam que os profissionais da escola primária necessitam atuar um computador e seus programas, mas acima de tudo, precisam saber o que as crianças pensam e como aprendem, construindo conhecimento e entendendo seu processo de desenvolvimento. Consideram importante que qualquer objeto de aprendizagem seja integrado em um projeto que tenha inúmeros significados para a criança e para o professor, tanto na situação interativa quanto social de estar constantemente aprendendo.

Criança-professor-computador: probabilidades interativas e igualitárias na sala de aula alunos – professor - computador: possibilidades inovadoras e sociais em ambiente de aula

A crescente procura e acréscimo das tecnologias educacionais abrem ponto de vistas, concepções, crescentes para os alunos descobrirem, comunicarem e criarem conteúdo.

A tecnologia pode apoiar salas de aula invertidas por meio das coerentes possibilidades. E além de que, pode ser utilizada a qualquer ambiente de conhecimento, desde palestras on-line a desempenho ou efeito de pesquisa padrão ou como uma miscelânea delas. Incorporado cada ambiente de aprendizagem localizar-se uma cultura influente que tem poder à eficiência de agir com o próximo, e todos os outros elementos. Na maioria dos ambientes de conhecimento, a cultura

é constantemente aceita como certa ou pode estar além da subjetividade dos alunos ou mesmo dos educadores. Professores, educadores e líderes necessitam prestar atenção especial às razões, culturais, para que ação de poder tomar decisões responsáveis sobre como os diferentes componentes curriculares, e um ambiente de aprendizagem que são realizados. Apesar de que o conceito de cultura possa parecer um pouco abstrato neste estágio, pode revelar como é crítico projetar um ambiente de aprendizado on-line eficaz.

3.4. Aprendizagens Invertida

A finalidade da aprendizagem invertida é providenciar oportunidades para os alunos refletirem criticamente sobre o conteúdo através de programação de atividades que ajudam a preparar os alunos para os desafios das ocorrências, profissionais. Portanto, é importante projetar ocupações, atividades que possibilitem e proporcionem habilidades de pensamento de ordem elevado como parceria, pensamento crítico e solução de problemas.

Essas atividades de aprendizado dinâmico; ativo pode variar de prática de baixo risco um regime tributário diferenciado, simplificado e favorecido previsto na Lei Complementar nº 123, de 14.12.2006. a altas ou mais complexas.

Favorecido previsto na Lei Complementar nº 123, de 14.12.2006, a altas ou mais complexas.

Como muitas novas tecnologias são interativas (Greenfield e Cocking, 1996), agora é mais fácil criar ambientes em que os alunos possam aprender fazendo, receber feedback e refinar continuamente sua compreensão e construir novos conhecimentos (Barron et al., 1998; Bereiter e Scardamalia, 1993; Hmelo e Williams, 1998; Kafai, 1995; Schwartz et al., 1999).

Aprender conteúdo pedagogia da diversidade exclusiva para alunos acessarem em sua própria particularidade e para adaptar seu ritmo de aprendizagem ferramentas de aula, é reconhecido como uma probabilidade educativa. Importantes avaliações reconhecem as dificuldades nas habilidades de leituras, multimídia interativo. Organizar, conteúdos para os alunos agruparem seus

próprios recursos. Adequar equipamentos de aprendizagem em uma multiplicidade de configuração para atender diversos estilos de aprendizado e informação, multimodal tipos de escrita, entre outras informações. Vídeos, áudio, multimídia.

É notável a discussão sobre a "pedagogia da diversidade", iniciada nos anos 1980, e que fica muito mais explícita na discussão propiciada pelos PCNs do Ensino Fundamental (1998, p.77), que adota o texto como unidade de ensino e os gêneros como objeto de ensino, visto que "quando se pensa no trabalho com texto, outro conceito indissociável diz respeito aos gêneros em que eles se materializam, tomando-se como pilares seus aspectos temáticos, composicionais e estilísticos".

Permitir oportunidades de discurso e interação dentro e fora da aula e utensílios de investigação, ferramentas de análise e troca de conceitos ferramentas de criação de desenvoltura. Distribuir referências adequadas aperfeiçoamentos modernizações e filtrar os resultados por princípio operacional, decisão, downloads, data e nota, para os alunos ter aproveitamento forma de informação de blog aos alunos que permite improvisem atualizações breves de ideias e texto ferramentas de anúncios. Providenciar o necessário; opinião imediata e inominada para educadores e alunos pesquisas, entrevistas, análises e opinião para sinalizar pontos com o objetivo de corrigir possíveis erros.

Conforme PCNs (1998 147). "Favorece a aprendizagem cooperativa", pois permite a interação e a colaboração entre alunos (...) no processo de construção de conhecimentos, em virtude de poder compartilhar dados pesquisados (...) possibilita a problematização de situações (...) favorece aprendizagem ativa controlada pelo próprio aluno (...) motiva os alunos a utilizarem procedimentos de pesquisa de dados-consultam em várias fontes, organização e registro de informações.

Permitir informações aos alunos para analisar seu progresso e identificar alunos em temeridade diagnósticos definindo a cultura os valores e crenças influentes que entusiasmam a tomada de decisão. A opção do conteúdo, as habilidades e atitudes promovidas, a relação entre instrutores e alunos, e muitos outros aspectos de um ambiente de aprendizagem, intensamente influenciada pela cultura atualizada de uma instituição ou grupo (inovadora que constitui algum

agrupamento de alunos e instrutor). De tal modo, em um ambiente de aprendizado, cada um dos artefatos que propus será influenciado pela cultura digital.

Por protótipo, os progenitores tendem a alocação de seus filhos em escolas que refletem seus adequados valores e crenças, e de tal modo às especialidades dos alunos nesse educandário também serão influenciadas pela cultura não exclusivamente de seus pais, mas, além disso, de sua escola. Esta é uma das muitas maneiras pelas quais a cultura digital invertida pode se fortalecer, em cultura e ambientes de aprendizagem a cultura essa apropriada e influência em um ambiente de aprendizagem, vai depender se dos alunos e educadores compartilhar os valores e crenças subjacentes da cultura contemporânea. No entanto, como as novas tecnologias nos permitem desenvolver novos ambientes de prática, os instrutores agora apresentam diversas oportunidades presumida de criar conscientemente uma cultura que possa apoiar esses valores e crenças avaliáveis importantes para os alunos de hoje.

3.5. A Sala de aula Invertida na Prática

Em um ambiente de aprendizado online, eu conscientemente procuro empregar uma cultura que reflita o imediato conceito mútuo entre professor e alunos, e, sobretudo entre alunos. Sucessivamente procuro empregar abertura para cultura e opiniões divergentes contexto fundamentado em projeções e entendimento tornando a aprendizagem absorvente e divertida sugerindo estimulando os valores subjacentes e a epistemologia de uma especialidade transparência na avaliação análises consideração e respeito pelas individualidades de cada aluno da turma auxílio e apoio recíproco. Os elementos culturais acima, claro, refletem minhas crenças e valores; no entanto, é importante que os alunos permaneçam informados de suas crenças e valores, para que eles possam projetar o espaço de aprendizado de uma maneira que melhor os auxilie.

“Na minha “sala de aula invertida” pude suavizar significativamente a quantidade de tempo gasto em aulas expositivas no sentido tradicional”. O tempo de aula é gasto principalmente trabalhando em problemas ou

refletindo sobre o que foi aprendido durante uma determinada semana.
(WILSON, 2013, p. 194)

Ao percorrer a sala, consigo envolver os alunos aumentando seus adequados grupos de colaboração. Os alunos ajudam uns aos outros a instruir-se, em vez de acreditar no professor como exclusivo disseminador de conhecimento.

Um dos maiores crescimentos da inversão é que a influência mútua geral aumenta: educador para aluno e aluno para aluno. Desde que o desempenho do professor transformou de apresentador de conteúdo para treinador de aprendizagem, passo nosso período convivendo mais com as crianças. Estamos respondendo a perguntas, aluno e professor trabalhando com pequenos grupos e orientando a prática de cada aluno particularmente.

Quando os alunos estão comerciando em uma tarefa procuro analisar um grupo de alunos que estão arcando com a mesma ocorrência, estabelecemos automaticamente os alunos em um grupo de tutoriais. A cada passo procuro conduzi-los mini-palestras com grupos de estudantes que estão lutando com o mesmo conteúdo. A beleza dessas apresentações é que estamos oferecendo instruções literalmente “na hora certa” ou “momento certo” quando os alunos estão prontos para aprender.

3.6. Aprendizagem colaborativa

A pesquisa baseada em projeto englobou uma metodologia de pesquisa que enfatizou métodos interativos, miscigenados e efetividade da abordagem cognitiva; e muitas vezes envolve trabalhar com os alunos de perto e de longe no processo para entender suas necessidades. O valor de aprendizagem colaborativa esteve conexo ao conceito de aprender e informar em grupo. O planejamento participativo tem sua raiz política na capacitação dos usufrutuários no processo com o pressuposto interações assíncronas baseadas na web, pode adicionar uma dimensão especial ao aprendizado. Ambos os projetos foram realizados com estudantes de 5º série. Em ambos os casos, foram criados um blog de institucionalizados para interação em grupo online. Os dados de ambos os projetos foram coletados de pesquisas e

postagens de alunos nos no blog de discussão. A análise das pesquisas com estudantes mostrou respostas diferentes. Houve colaboração com outros colegas nas pesquisas sobre o paradigma emergente da aprendizagem tele colaborativa. Muitos observaram a tecnologia na sala de aula como um truque de ensino e, com razão, se ela é usada com estruturalismo pedagógica. No entanto, a tecnologia ofereceu um grande potencial para melhorar a aprendizagem de muitas formas pedagogicamente adequadas. O uso de tecnologia de aula invertida em projetos colaborativos foi mostrado para ajudar os alunos a desenvolver trabalhos colaborativos. No que diz respeito ao papel de facilitador, geralmente compreendo que eles obtiveram uma boa comunicação e habilidades de gerenciamento de trabalho em equipe. Além disso, tiveram mais propensões, como habilidade em computação e capacidades para contestar, ajudar e se comunicar com muitos de seus colegas e educador auxiliando a qualquer momento. De fato, pode entender a partir da aplicação dessas tecnologias na educação em meios de comunicação de massa. Eles obtiveram um instrumento, e inclusão que puderam suprir os livros, a escrita, o desempenho no o preto/branco como meios cognitivos de processar a informação.

3.7. Resultados

Uma forma de sala de aula invertida (apresentação em casa, subdivisão de disputa). Usando métodos mesclados, confrontamos as características dos alunos, as pontuações dos exames e as avaliações de fim de curso do formato de sala de aula invertido do formato habitual. Dados sobre o formato de sala de aula invertida, incluindo pesquisas pré e pós-curso, perguntas abertas, auto relatos de práticas de ensino líder de seção e observações em sala de aula, foram avaliadas.

Dos entrevistados da avaliação de fim de curso descobriram que assistir a palestras em vídeo em casa teve um impacto positivo no gerenciamento do tempo. As respostas da pesquisa aberta indicaram uma série de pontos fortes da abordagem de sala de aula invertida, incluindo a liberdade de assistir a palestras pré-gravadas a qualquer momento e a capacidade dos líderes de seção de

esclarecer conceitos direcionados. Sugestões para melhoria focada em formas de aumentar a interação regular com os palestrantes.

3.8. Conclusões

Alguns problemas compreendiam a falta de padronização, materiais desatualizados e uma falta de oportunidade para os alunos experimentarem uma aplicação real de seus conhecimentos. Tendo testado tanto uma versão tradicional quanto uma versão digital da educação, optamos por projetar o curso de acordo com um modelo de sala de aula invertida que combinava componentes de ambos.

Elegemos por reprojeter o significado de acordo com as tecnologias com um modelo de sala de aula invertida que combinava ambos componentes. Foi o primeiro interesse de uma sala de aula invertida.

Houve diferença significativa no desempenho dos alunos em avaliações quantitativas, comparando com formato tradicional ao formato de sala de aula invertida. O formato invertido permitiu maior flexibilidade e aplicou oportunidades de aprendizado em casa e durante as aulas presenciais sessões de diferenças culturas digitais

Os alunos foram informados sobre a nova abordagem através do programa (disponível on-line antes do cadastro), um e-mail introdutório do professor no início do semestre e durante a primeira sessão presencial.

Além de seu trabalho semanal, os alunos foram designados a um projeto de grupo de um semestre, no qual contextualizaram, analisaram e revisaram um artigo de revista científica publicada descrevendo um estudo epidemiológico relacionado a um problema atual de imigração e segurança pública. Os alunos foram responsáveis por cumprir os prazos intermediários e, no final do semestre, cada grupo entregava uma página da Web e apresentava suas descobertas oralmente durante a sessão final de discussão. Líderes de cada seção realizavam uma reunião semanal e estavam disponíveis para responder às perguntas dos alunos por e-mail durante o semestre. Os alunos foram avaliados no meio do semestre e quase no final do semestre, com exames de 3 horas na sala de aula.

3.9. Avaliação e Análise

Procurei observar os experimentos de tecnologia aos alunos e as percepções do modelo de sala de aula invertida usando métodos miscigenados. Primeiro, comparamos o modelo de sala de aula invertido de com o modelo tradicional de Isso foi feito comparando as particularidades dos alunos, as pontuações da pesquisa de meia circunvizinhança / final e as avaliações padrão incluindo os comentários abertos dos estudantes, administrando pesquisas.

Em seguida, busquei avaliar os dados do modelo de sala de aula invertida coletado durante o semestre de outono em quatro comandos diversos. Em elementar ambiente, para proporcionar as mudanças na informação dos alunos, administramos pesquisas domínios que influenciam a aprendizagem do aluno: métodos de exemplo e atividades de classe que facilitam a aprendizagem, ganhos em conhecimento relacionado a tópicos, ganhos em habilidades, entusiasmo geral dos alunos pelo assunto e melhorias na capacidade dos alunos de integrar informações. Segundo, proporcionou uma oportunidade para os alunos fornecerem ideia aberta sobre os pontos fortes e fracos da absorção, incluindo comentários sobre o modelo de sala de aula invertida. Terceiro caso cada líder de subdivisão completou o arrolamento de aprendizados de ensino da ação de um questionário projetado para avaliar como um incluindo quais informações e materiais de apoio diferenças de abordagem quanto ao que é considerado um comportamento educado e adequado, dentro e fora do trabalho. Em algumas culturas, significa nível de tolerância por estar perto de alguém falando uma língua imigrante não incluída; amabilidade medida em termos de galanteria ou formalidade levantar-se para uma pessoa que se aproxima de uma mesa, ceder lugar no ônibus para uma pessoa idosa, etc.; e as roupas esperadas são exemplos de possíveis diferenças e tradições culturais.

Diferenças entre pessoas dentro de qualquer nação ou cultura são muito maiores do que diferenças entre grupos. A educação, a posição social, a religião, a personalidade, a estrutura da crença, a experiência passada, o afeto demonstrado no lar e uma imensidade de outros fatores afetarão o comportamento e a cultura dos humanos.

Procurei usar diferenças de abordagem quanto ao que é considerado um comportamento educado e adequado, dentro e fora do trabalho. (Comumente culturas, significa nível de tolerância por estar perto de alguém falando com um imigrante); amabilidade medida em termos de galanteria ou formalidade levantar-se para uma pessoa que se aproxima de uma mesa, ceder lugar no ônibus para uma pessoa idosa, etc.; e as roupas esperadas são exemplos de possíveis diferenças e tradições culturais.

Esta disciplina encerra vários assuntos fortes importantes. Os procedimentos miscigenados usados para avaliar essa intervenção de tecnologia, sala de aula invertida providenciou uma visão multifacetada de sucessos e áreas de acréscimos. Estabeleci adequada capacidade de coletar informações quantitativas e qualitativas dos alunos, incluindo suas respostas às avaliações de significado, aos instrumentos de coleta de informação, utilizado numa sondagem e investigação pesquisas online e vídeos.

4. Referências bibliográficas

LIMA JÚNIOR, A. S.. **A escola no contexto das tecnologias de comunicação e informação: do dialético ao virtual** . Salvador: EDUNEB, 2007.

SÁ, R. A. de. **Licenciatura em Pedagogia – séries iniciais do ensino fundamental na modalidade de educação a distância: a construção histórica possível na UFPR**. Educar em Revista , Curitiba, n. 21, 2003, p.173-204.

LIMA JR, Arnaud Soares de. **A escola no contexto das tecnologias de comunicação e informação: do dialético ao virtual**. 1. ed. Salvador: ed. Eduneb. 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia - saberes necessários à prática educativa**. 34. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996

GÓMEZ, Angel. 1998, p. 119 a 133. SANTOS, **Boaventura de Souza e NUNES**, João Arriscado. Introdução: 1999, cap.9,p.349 a 372.

IMBERNÓN, F. **Formação continuada de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

MORI, K. R. G. **A mediação pedagógica e o uso das tecnologias da informação e da comunicação na escola.**

SACRISTÁN, J. G. PÉREZ GÓMEZ, A.I.; **Compreender e transformar o ensino.** Artmed, 1998.

SAVOY, A. **Retenção de informações do PowerPoint e palestras tradicionais .** Computadores e Educação , 52 , 858 - 867. 2009.

BRASIL, Secretaria de Ensino Fundamental, **Parâmetros Curriculares Nacionais, Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais Brasília, 1997.**

COLL, C.; GILLIÈRON. C. **Jean Piaget: o desenvolvimento da inteligência e a construção do pensamento racional.** In, LEITE, LB. (org) Piaget e a Escola de Genebra. São Paulo: Cortez, 1987. p. 15-49

LURIA, A..R. **Diferenças culturais de pensamento.** In, VIGOTSKII, LS.; LURIA, AR., LEONTIEV. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem, 7.ed. São Paulo: Ícone, 2001. p. 21-37